

2JOCURI FULL SUPREME COMMANDER 2 & HACKER EVOLUTION DUALITY

LEVEL

EXPEDITIONS
CONQUISTADOR
GRID 2
RESIDENT EVIL
REVELATIONS
REMEMBER ME
SIMCITY
LEGO CITY
UNDERCOVER

THE LAST OF US

THE DIVISION
EPITAF CODURILOR
DESPRE ALTFEL
DE JOCURI
E3 2013

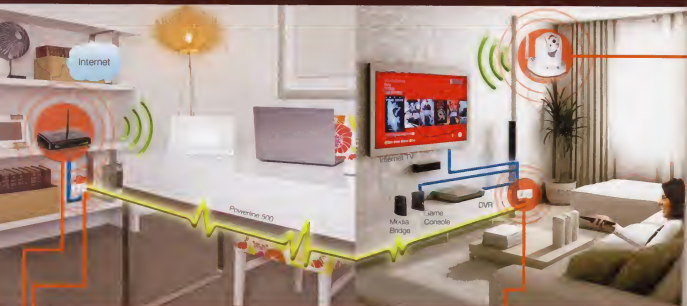
IMPORTANT: jocul Supreme Commander 2 necesită o conexiune la internet și un cont gratuit STEAM pentru activare.

| | |
|--|-------------------------------|
| <small>IULIE 2013</small> | <small>Preț 15.90 lei</small> |
| | |
| <small>5 948490 250909</small> | <small>0 1307</small> |
| <small>Contact Departament Distribuție: 0741.248.348, info@jocuri.ro</small> | |



TRENDNET®

O LOCUINȚĂ CONECTATĂ



POWERLINE 500
Mbps

POWERLINE

Folosiți liniile electrice existente pentru crearea unei rețele de mare viteză de la orice priză electrică. Fără CD de instalare — adaptoarele se auto-conectează printr-un semnal codificat.

TPL-406E2K

- networking de 500 Mbps de la orice priză electrică
- forma compactă asigură economie de spațiu
- Semnal precodificat
- Economisire de energie de până la 80%



WIRELESS

WIRELESS

Tehnologia wireless a TRENDnet laureată cu premii vă asigură viteza de care aveți nevoie pentru redarea materialelor video, descărcarea fișierelor, online chat și jocuri.

TEW-711BR

- video, descărcare și jocuri wireless
- conectare simplă cu buton WPS
- conexiuni cu cablaj pentru cele patru porturi Ethernet
- economisire de energie până la 50% GREENnet



CAMERE DE SECURITATE

Acum puteți fi liniștiți știind că cei dragi sunt monitorizați, având acces în timp real la semnalul video de pe smartphone, tabletă sau computer.

TV-IP672WI

- video HD
- vedere nocturnă până la 7.5 m
- înregistrare cu detectori de mișcare
- câmp vizual 340° și înclinare 115°
- semnal audio 2 căi



LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocca Nr. 12 500019 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-578511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/415158
Email: level@level.ro
ISSN: 1582-1496

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitriu (RIMO) (rimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Andrei Licherdogol (Calea)
Marin Nicolae (ncv)
Ovidiu Măntu (Aidan)
Istia Sorop

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Lionel Mărginean (lionel.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristina Medea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ivana Bădescu (ivana.badescu@3dmc.ro)
Irina Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoie (gheorghe.cimpoie@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
P.O. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.



LEVEL este membru fondator al
Bisoului Român de Audit al Tiraşelor
(BIAAT).



Pubblică pe baza de acord de recunoaştere de audienţă
anuală Statistică Naţională de Audienţă
Certificat de audit DMA perioada de măsurare august
2011 - august 2012, LEVEL are 74.000 cititori/readers.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

| | |
|----------|----|
| Trendnet | 2 |
| Asesoft | 25 |
| ArtMania | 37 |
| Inmedio | 83 |

CINE A CÂȘTIGAT LA E3?

PC-ul, ca platformă, în niciun caz, iar asta în ciuda faptului că majoritatea titlurilor ce au fost prezentate la E3 vor fi lansate și pentru Windows. Mai mult decât atât, spre amuzamentul general, inclusiv exclusivitățile Xbox One au rulat pe PC-uri, dar fără a se menționa undeva asta. Cu excepția jocurilor de strategie, aproape toate demo-urile importante au rulat pe console și PC-uri ascunse vederii, mouse-urile și tastaturile fiind înlocuite cu controller-e, după caz. Totuși, n-aș merge atât de departe încât s-o numesc conspirație. Chiar dacă este.

Mai interesant este că cei de la Microsoft au încasat-o ca niciodată în fața publicului consumator, „mulțumită” unui PR catastrofal și incredibil de arrogant. Replica halucinantă a șefului Xbox la întrebarea „Care este soluția pentru cei care nu beneficiază de conexiune zilnică la internet, dar vor să folosească Xbox One?” încă îmi mai răsună în difuzoare: „Dacă nu le convine, pentru ei există deja o soluție, iar ea se numește Xbox 360.” Genial! Drept urmare, omul nu mai lucrează în acest moment pentru Microsoft.

După o conferință Microsoft plină de gafe și eșecuri în a explica eventualele beneficii ale DRM-ului draconic care ne obliga la conectarea consolei la internet cel puțin o dată pe zi doar ca să o putem utiliza, dar mai ales imposibilitatea utilizatorului de a împrumuta sau vinde jocuri din propria colecție, era de așteptat ca Sony să profite la maximum. Și exact așa s-a întâmplat. În primul rând, Sony a anunțat că PlayStation 4 va fi mai ieftină cu aproximativ 100 de euro decât Xbox One, mai perfor-

mantă și că va veni fără DRM-ul care a transformat Microsoft într-un soi de paria, japonezii permițând schimbul, împrumutul și vânzarea de jocuri second-hand după bunul-plac al fiecăruia. În plus, PS4 pare să fie și preferata dezvoltatorilor third-party.

Dar nici în ceasul al treispelea nu e prea târziu să ascuți comunitatea, iar eu le arunc o bilă albă pentru că au făcut-o mai repede decât m-am așteptat, nicidecum după un an. Pentru că, dragii moșului, s-a modificat schimbarea. Xbox One va fi lansat fără DRM, iar doritorii vor putea face ce vor cu jocurile proprietate personală. Din păcate, Microsoft a renunțat și la alte trei caracteristici interesante ale consolei. În primul rând, nu vom mai putea accesa conținut personal, inclusiv jocurile, de pe orice consolă, de oriunde din lume. Nu vom mai putea porni jocurile decât dacă discul este prezent în unitate și, nu în ultimul rând, nu vom mai putea comercializa sau împrumuta jocurile descărcate via Live. Eu, unul, le doream, dar să sperăm că cei de la Microsoft le vor include ulterior, pentru că nu ar face decât să sporească atractivitatea consolei. În orice caz, este clar. Prima bătălie dintre cei doi giganti a fost câștigată de către Sony, însă cei de la Microsoft mai au timp până la toamnă ca să adune puncte prețioase. În final, este și mai clar că noi, consumatorii, trebuie să câștigăm cel mai mult, iar în lupta cu Microsoft, cel puțin în cazul Xbox One, putem spune că așa s-a întâmplat. Disponibilitatea mondială din start, jocuri Region Free și niciun DRM. Bani să ai!

■ KIMO



TE
unt
la
etă

KIMO

- 1 The Last of Us
- 2 Expeditions
- 3 Fez



cioLAN

- 1 The Last of Us
- 2 Expeditions
- 3 LEGO City Undercover



Marius Ghinea

- 1 Turtle Beach D552
- 2 The Last Of Us
- 3 Expeditions



ncv

- 1 LEGO City Undercover
- 2 The Last of Us
- 3 Fez



Radu Sorop

- 1 Expeditions
- 2 The Night of the Rabbit
- 3 The Last of Us



Aidan

- 1 Remember Me
- 2 Fez
- 3 The Last of Us



Caleb

- 1 The Last of Us
- 2 Remember Me
- 3 Fez



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categorii: Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am încercat să nu ne lămurim căușă tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



26 THE LAST OF US

Tine-te cu dinții de...



06 E3 2013

Ediție cu peripeții.



38 REMEMBER ME

Amintirile năprascoale...



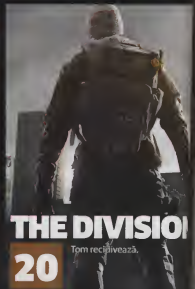
60 EXPEDITIONS CONQUISTADOR

Caută și vei găsi...



Cât e șoc și cât e groază?

44 RESIDENT EVIL REVELATIONS



THE DIVISION

Tom reînviează.

20

SUPREME COMMANDER 2

JOCURI FULL

JOC FULL 2

În ultima vreme, numărul jocurilor cu adevărat inteligente a scăzut atât de mult, încât scara noastră valori-că s-a scurta considerabil. Ca urmare, nivelul de toleranță de care dispunem îi permite lui Supreme Commander 2 să rămână destul de sus, deși este mai accesibil decât primul. Pe lângă asta, SC2 poate fi jucat și pe două monitoare. Dacă nu știi, jocul are suport nativ pentru două monitoare, adică gâie să identifice bine rezoluția pentru al doilea și să o afișeze. În plus, cel mai înalt, are controale separate. Asta înseamnă că poți da ordine unităților și clădirilor pe un monitor, în timp ce pe al doilea dai scroll și te uiți ce face adversarul.

Cea mai mare modificare adusă jocului este faptul că de la un micromanagement complicat s-a ajuns la o simplă gestionare de resurse. Acestea sunt Mass, Energy și, cel mai important, Research. Pentru că acum

nu mai este un sistem separat, ci este inclus ca resursă care se generează progresiv. Punctele de Research le poți adăuga unui arbore tehnologic simplificat care te obligă la câteva specializări, dar, în final, îl poți completa fără probleme.

Practic, este cel mai clasic RTS posibil. Resursele se generează direct proporțional cu numărul de clădiri generatoare de resurse (laboratoare pentru Research) pe care le folosești pentru a construi un set mult mai plăcut grafic și mai definit de unități. Cum le gestionezi de aici încolo depinde de tine, cu observația că nu ai foarte multe uneelte pentru a face asta. Probabil că motivul este să nu-ți încarci prea mult memoria cu lucruri inutile. În final, dacă și tu, și adversarul aveți forțe militare comparabile, pe lângă experiența de joc, singurul lucru care va mai face diferență este numărul de puncte investit în Research. Asta înseamnă, din nou, un scenariu diferit, în care numărul unităților nu mai este așa de important.

Un meci posibil ar fi unul cu unități obișnuite, în care ai investit rapid maximum de puncte de research și o rugăclune ca adversarul să nu fi făcut la fel. Rush-ul tău cu cele câteva unități de infanterie care dau ca barosul și sunt dotate cu scuturi planetare e foarte posibil să fie mortal.

Concluzia ar fi că, în cluda înjurăturilor care se tot aud din partea jucătorilor hardcore, scopul pe care Supreme Commander 2 l-a urmărit, și anume acela de a-și face jocul mai accesibil, a fost atins cu brio. Și cum a venit vara, numai de complicități nu avem nevoie.

Observație: Jocul necesită o conexiune la internet și un cont gratuit STEAM pentru activare. Codul de activare se află pe înveli-toarea de carton a discului.

HACKER EVOLUTION DUALITY

Cei de-al doilea joc full vine din partea unui producător local - Exosyphen Studios, căruii îi mulțumim pentru inițiativa de a-l include pe DVD-ul acestei ediții, în variante pentru Windows, Mac și Linux.

HED este un simulator de hacking care ne spune povestea lui Brian Spencer, un programator strălucit a cărui misiune este să curme existența unei inteligențe artificiale, pe care ei însuși a creat-o, și să preia pe nesimțite controlul asupra companiei pe care a deținut-o odată.

Pentru a pătrunde în sistem, trebuie să folosești uneelte specifice, de la un „spargător” clasic de firewall-uri, până la sisteme complicate de autentificare prin semnătură vocală. În HED poți fura chiar și bani ca să-ți finanțezi obiectivele, cum ar fi achiziționarea de hardware nou sau mituirea altor hackeri. Mai mult, utilizând capcane ingenioase, poți chiar să-ți uciți adversarii.

Însă în HED nu ești niciodată singur, iar alți hackeri nu vor precupeți niciun efort ca să te distrugă.



EVENIMENT

06 E3 2013

CULTURA GAMERISTICA

10 DESPRE ALT FEL DE JOCURI

16 EPITAF CODURILOR

PREVIEW

20 THE DIVISION

REVIEW

26 THE LAST OF US

38 REMEMBER ME

44 RESIDENT EVIL: REVELATIONS

52 STAR TREK THE VIDEO GAME

56 SIMCITY

60 EXPEDITIONS: CONQUISTADOR

66 GRID 2

70 LEGO CITY UNDERCOVER

74 THE NIGHT OF THE RABBIT

78 MARS: WAR LOGS

81 FEZ

FREE2PLAY

82 MINI GAMES

LOAD

84 SIMCITY

HARDWARE

86 TURTLE BEACH DS2

92 GENIUS KB-G265

93 GENIUS X-G500

LIFESTYLE

94 FILM - STARBUCK

94 FILM - OFERTĂ IREZISTIBILĂ

94 WWW.

96 NEXT ISSUE

Război la

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2013

Prin tranșee străine PC-ului

Nu aş putea răspunde la întrebarea „Încotro se îndreaptă PC gaming-ul?” nici după şedinţă de divinaţie. Producătorii şi designerii de jocuri pozează în victime ale haosului din industrie – cu toate că rolurile se inversează în ultima vreme, aducând vânătorel-cumpărător în postura de vânăt-momit. Şeşti ce în sine, nu? Alcătuşti o listă cu toate IP-urile originale din ultimii trei ani şi faci o comparaţie umăr la umăr cu sequel-urile jalnice, scoase pe bandă rulantă. Exact. După un E3 cu bune şi rele, cu urcuşuri şi coborâşuri, joaca pe computer se îndreaptă spre... Nicăieri, cu un „N” gigantic în frunte. Brrr. Întreaga Industrie pare fixată obsesiv pe următoarea generaţie de console – deloc impresionantă, conform părerii Rasei Stăpâne, care se mulţumeşte cu ciosvârtele aruncate în sicir la baza Turnului de Fildes. Sincer, mi-ar trebui o maşină a timpului pentru a confirma zvonurile legate de disponibilitatea unor viitoare titluri pe ordinatoarele noastre preferate, însă etica profesională mă împiedică, pe cât posibil, a-mi vărsa frustrările personale aici, în paginile revistei. O, era să uit. Astăzi nu am etică profesională. Adică, cum aş putea avea,

chiar şi o fărâma, după ce toată debandada consistă în a-lare sunt forţat să asist? So, come get some, E3. DAKKA, DAKKA, DAKKA BOOM!

E3 sau nu E3 despre console?

Electronic Entertainment Expo nu mai reprezintă de mult un pilon esenţial în maşina de marketing a Industriei Jocurilor video. Totuşi, inerţia trecutului pompează bani şi hype în acest eveniment expirat, unde, cu mici excepţii, marile distribuitori şi producători servesc zahărul cu linguriţa presei şi publicului. Acest sistem de teasing devine redundant, căci o solidă reţea subterană scurge constant informaţii către cine trebuie, taman la momentul potrivit. Nu mai cred în coincidenţe sau „scăpări”, deşi îmi aloc întotdeauna o doză de curiozitate pentru conferinţele E3. Nu de alta, dar altfel un munte



Project Spark, un Minecraft cu fişe şi figuri.

de pictiseală s-ar prăbuşi peste mine. Îmi imaginez deşi epitaful: „Aidan, strivit de stenahoria unui E3 plin de goşoşi şi tromboane.” Oricum, mărturisesc că am urmărit îndeaproape războiul consolelor, chiar dacă harţa Microsoft – Sony nu putea avea vreedată un deznădmânt favorabil gigantului din Redmond. După scandalul PRISM, Microsoft a comis o greşeală GRAVĂ, anunţând un sistem Kinect always-on pentru Xbox One – pe lângă preţul exagerat de 500\$, restricţiile groaznice aplicate vânzării de jocuri folosite şi gama tristă de exclusivităţi prezentate la momentul lansării. Găsec ironic refuzul celor de la MS de a unifica desktopul cu reţeaua de console, construind o super-platformă dedicată jocurilor, alimentată în fundal de cloud. Potenţialul cross-platforming-ului este nelimitat, fuziunea PC-consolă-tabletă aducând cu sine o pleiadă de noi posibilităţi pentru dezvoltari. Finalmente, cred că şi-au înţeles eşecul, focalizând energia Qi din atmosferă spre bătrânul Xbox360. Între timp, Sony glumeşte pe seama viziunii limitate din spatele noului Xbone, dansând pe mormântul unei console aparent decedate încă din stadiul fetal. Japonezi au bifat toate cerinţele publicului consumator, prin eliminarea oricăror restricţii privind jocurile uzate (PR stunt?), stabilirea unui preţ accesibil şi anunţarea unei



Hai, baieti, ca avem treaba in Dacia mai pe seara!



Sărind la gâtul Titanului.



Dead Rising 3. E cu zombie.

game solide de titluri region free. Așadar, E3 a fost, mai mult decât orice, un veritabil câmp de luptă. Din punctul de vedere al reacției publicului larg, cele două conferințe de presă au avut parte de rezultate diametral opuse, prestația Microsoft fiind privită drept un show neprofesionist verzui, plin de momente stânjenitoare (vezi „Relax, just let it happen, it'll be over soon”). Cât despre evoluția dezvoltatorilor/publisher-ilor grei, competiția dintre Ubisoft și Electronic Arts a avut un efect pozitiv, depolarizant. Am ales Ubi și EA cu ciubărul, fiindcă producțiile lor sunt destinate, în marea lor majoritate, atât consolelor next-gen, cât și generației prezentului. O curiozitate este integrarea tabletei în mecanica de gameplay. Nu am înțeles dacă utilizarea uneia este obligatorie sau opțională, deși mizez pe cea de-a doua variantă. Una peste alta, Ubisoft a avut o conferință spectaculoasă, plină de surprize, reușind să transmită publicului o stare de bună dispoziție și euforie prin comentariile obraznice ale Aishel Tyler. Simpatică tipă, odată ce îi accepți umorul vulgar ca atare. În rest, voie bună la Electronic Entertainment Expo 2013, o prezență numeroasă din partea publicului, plus o hoardă de jurnaliști înarmați până în dinți cu laptopuri, tablete și aparate foto. Din nefericire, timpul nu îmi permite o

analiză ceva mai detaliată, așa că voi trece mai departe, la ițele încurcate ale unei probleme mult mai dureroase pentru mine, în mândru membru al Rasei Stăpâne. IP, UR, Wii P. În proporție de 90%, E3 2013 a fost un eveniment acaparat de tentaculele putrede ale unui război

They came from the dark...

Când nu își sabotează propriul destin (e o referință către Destiny pe undeva pe acolo), Microsoft lucrează în secret. Operațiunile covert Black Tusk Studios s-au materializat, în sfârșit, sub forma unui teaser trailer, realizat integral folosind unul dintre cele mai avansate engine-uri pe care mi-a fost dat să le văd. Like, ever. Frântura de gameplay prezentată arată infinit mai bine decât multe cutscene-uri pre-rendered. Dar misterul din jurul studiourilor Black Tusk și al următoarei francize AAA Microsoft rămâne, momentan, doar atât, un mister – o poveste bună pentru un foc de tabără, un Keyser Söze al E3-ului. Și pentru că ne aflăm în sfera întunericului, ce alt titlu întruclipează mai bine esența furtărilor prin umbre, dacă nu Thief? Radu a scris un preview cuprinzător în ediția din luna aprilie a revistei, supozițiile sale în legătură cu mecanica stealth și amestecul aventură-acțiune dovedindu-se întru totul corecte. Prezentarea însă nu a impresionat, datorită AI-ului foarte slab și acțiunilor QTE (quick time events) forțate. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Metaru Gia Soriddo Falbu Za Fantomu Pain), anunțat în English (sic) chiar de maestrul Kojima, pare a fi o nouă intrare trăinică în familia stealth action-adventure MGS. Personal, nu mă dau în vânt după prezentările telenoveliste, însă segmentul de gameplay a stârnit reacții pozitive din partea publicului, așa cum era de așteptat.

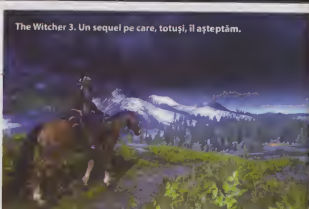
purtat pe spatele nostru, al consumatorilor de artă ludică. Chiar dacă organizarea celor patru main event-uri (doar patru, căci Nintendo a absentat) nu a fost din cale afară de spectaculoasă, jocurile au înnotat metaforic la mal, după o luptă acerbă cu monștri marini. Până și Microsoft a renunțat la poiloghia dedicată televizorului, concentrându-și forțele, ciuruite de Sony, pe gaming. În ciuda eșecului înspăimântător al noii lor console, două dintre titlurile exclusive au stârnit reacții pozitive din partea publicului. Primul ar fi Ryse: Son of Rome, un action-adventure third person, plin până la refuz cu lupte meele, violență istorică și quick time events. Eu, unul, nu mă las vrăjit de un sistem de combat bazat în totalitate





Tom Clancy mai trăiește?!

Dark Zone



pe QTEs, fie ele lovituri de grație. Altminteri, execuțiile arată foarte bine, iar jocul se bucură de o grafică next-gen uimitoare. Nici nu se putea altfel, cu Crytek la cârmă. Cu excepția unui gameplay demo, Ryse: Son of Rome nu abundă încă în detalii legate de personajul principal, un general roman badass, ori poveste. A doua surpriză grea de la MS a fost Halo. Doar atât, Halo. Nici măcar Halo One. În orice caz, jocul a primit un teaser interesant, cu un Master Chief înalt în robe de pelerin. Acum, Halo este o franciză solidă, cu un număr mare de fani, și mi-e tare greu să cred că 343 Industries o vor da vreo dată în bară. Cel puțin nu atât de grav pe cât a făcut-o departamentul de design cu Xbox. Nu mă înțelegeți greșit, PS4 arată la fel de urât, de parcă cineva l-a sculptat în granit cu barda. Noroc că le putem ascunde în dulap, în timp ce ne vom folosi de tabletele noastre minunate pentru a butona Tom Clancy's The Division, alături de prietenii noștri instruiți de Ubi să comunice după etaloanele forțelor speciale. Pe bune, înainte de a juca The Division, vitorul MMO post-craș bursier destinat consolelor, playerii sunt înscrși automat la o școală

militară, unde învață arta comunicării cool, absente, sang froid. Apoi trecem la volan, cu The Crew, alt IP nou-nouț, în care vom invada străzile orașelor americane cu super-mașini tunate. La drept vorbind, The Crew a fost singurul racing game open world prezent la E3 ce mi-a ridicat antenele, prin combinația uimitoare între acțiune, curse și componenta socială online. De data aceasta, Need For Speed: Rivals are concurență serioasă. În fond, era timpul pentru ceva nou, după dezamăgirea produsă de GRID 2 și Most Wanted. Titanfall, o altă combinație reușită, zic eu, între Shogo, Hawken și Battlefield, a fost unul din puținele titluri proaspăt scoase din joben, suficient de awesome încât să mai tempeze puțin din hype-ul acumulat în jurul fascinantului Watch Dogs. Prezentă pe două scene, producția Respawn Entertainment a îndulcit atmosfera conferinței Microsoft și a trimis un vibe de „Pe bune, încercăm să ne schimbăm” din partea celor de la EA. Nu insist prea mult asupra încripării unei liste plictisitoare de jocuri prezentate, căci nu am dubii în privința circulației informațiilor noi în media de specialitate online. Da, am

văzut un teaser pentru Dragon Age 3, The Witcher 3 a spulberat mințile iubitorilor seriei, Battlefield 4 face reclamă armatei americane cu o grafică incredibilă, Assassin's Creed IV are un trailer epic, iar Dead Rising 3 a demonstrat efectul barosului asupra maselor de zombie. Sequel-uri interesante, însă nimic mai mult decât sequel-uri – or, cred că suntem suficient de maturi încât să admitem, o dată pentru totdeauna, că podurile ne sunt pline de continuare și remake-uri. Serios, numărări de câte ori ați auzit „PC” sau „Original IP” la E3 2013. În concluzie, las posterităților trei previziuni, citite mâine în intestine de capră:

- 1) Sony se joacă cu mințile noastre și lasă DRM-ul la latitudinea producătorilor, care îl vor implementa mai abilit decât până acum.
 - 2) Plants vs. Zombies: Garden Warfare va atinge nemurirea și gloria absolută.
 - 3) PC gaming-ul moare, sufocat de competiția cutiilor Microsoft - Sony și de bălăla acestora pentru exclusivități.
- Pax vobiscum. ▶ Aidan

Wargaming investește la geu.

a
e-
3 a
v-
ut
ocăt
e
rați
n
In
ă
e-
a
a
sto-





DESPRE ALTFEL DE JOCURI

Unde mergem vara asta? Bizaria, Absurdistan, Halucinogenia...

Tot căutând minijocuri vrednice de revistă, am dat peste Mitoza. Un flash în care pomești de la o sămânță și ai la dispoziție doar două acțiuni posibile, două butoane prin care poți duce „povestea” mai departe. Inițial, poți alege între o pasăre sau un ghi-veci, cu rezultatele scontate. Sămânța va fi mâncată sau plantată. Ce se întâmplă după acest prim pas la însă tur-nuri total neașteptate, înspre un film horror, un coșmar, o eroare în sistem, sau, pentru mulți dintre noi gameri, dar mai ales pentru noi românii, către niște bancuri seci de calitate. Nu mă credeți? Lăsați-mă să traduc unul dintre zecile de trasee posibile, povestit cu har de cineva care a încercat titlul: „O minge fericită de bowling și-a descris creierul pentru a mânca o cireșă servită de un pește îm-brăcat în frac.” Nici acum nu vreți să jucați această capo-doperă? Sigur sunteți român? Am mai spus ce urmează să spun și sper că nu e cu supărare dacă repet. Ca românii, majoritatea dintre noi avem un pic de Eugen Ionescu,

Caragiale și Ionel Teodorescu în noi (sau poate așa îmi place mie să cred?) și, implicit, majoritatea dintre noi apreciem umorul în totalitatea lui. De la cel fără sens și/sau ironic, până la cel dulce, metaforic. Am avut norocul să cunosc multe persoane, din multe colțuri ale lumii, dar nici nu știți cât de mult duc dorul tinerilor inteligenți de la noi, care sunt în stare să facă mișto și să guste orice glumă. Cu atât mai mult dacă sunt nepotrivite sau fac haz de necaz. D-asta prind la noi reclamele sau parodiile ca „Ficat! Ficat!” sau „Ceapă naturală de la țară”. Iar faptul că suntem înzestrați cu această capacitate ne lasă să apreciem cele mai absurde, ciudate sau de neînchipuit melodii, filme, cărți și, de ce nu, pe viitor, jocuri. Mediul, repet, este perfect pentru a pune în scenă cele mai incre-dibile idei, atât vizuale și auditive, cât și de caz sau game-play. Odată ce m-am convins că am văzut toate sfârșiturile Mitozei, după multe WTF, OMG, râsete și palme Imaginare date peste frunte, m-a pălit. Chiar nu mai exis-

tă alte astfel de jocuri? Care să te lase mut prin diferitul lor? Știam deja câteva titluri, dar prea puține sau prea puțin duse pentru a forma propria lor categorie. Ce am descoperit, nu mult, dar e un start, m-a uimit, m-a făcut să râd cu lacrimi sau să privesc neîncrezător. Sunt altele, sunt caz de special.

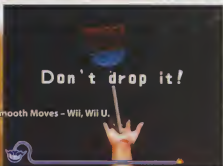
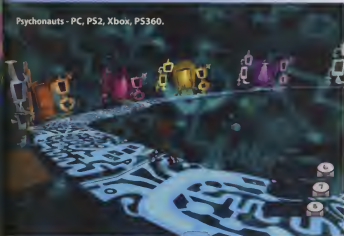
La suprafață

Majoritatea titlurilor ciudate de care auzisem sau pe care le jucasem sunt cele care reușiseră cumva să iasă din obscuritate – ajutate poate de un nume sau de o casă puternică de producție care a dorit să încerce o ne-bunie. Psychonauts este exemplul perfect și unul dintre cele mai importante jocuri altfel făcute vreodată, pen-tru că a arătat dezvoltatorilor occidentali că poți trece peste orice barieră a imaginărilor, fără a sacrifica gameplay-ul. Titlul a fost însă și mumă, și ciură, fiindcă, la acea vreme, 2005, mulți dintre noi nu eram pregătiți să accep-tăm ceva atât de diferit. Jocul a vândut mult sub aștep-tări, ceea ce a arătat, din nou, caselor de producție că nu e bine să inovezi prea mult. Astăzi, titlul este ridicat la rang de cult și reprezintă unul dintre motivele pentru care Tim Schafer a primit de la comunitate peste 3.3 mi-

Mitoza - Flash @ <http://baboon.co.il/mitoza>



Psychonauts - PC, PS2, Xbox, PS360.



loane de dolari în momentul în care a spus că are nevoie de 400 de mii pentru a face un alt joc. În Psychonauts conduci destinele lui Razputin, un tânăr cu puteri psihice care fuge de acasă - circ, pentru a se înrola într-o școală specială de vară unde te antrenezi să devii un psychonaut, adică un explorator al gândurilor. Ceva e în neregulă însă în acest tablou (?), iar Raz va trebui să dezlege misterul, sărind în și descifrând mințile tuturor. Nu e greu de imaginat că într-un astfel de loc profesorii, îndrumătorii și copiii sunt toți puțin razna, iar ce descoperi în subconștientul fiecăruia... La bază, jocul este doar un platformer, action-adventure, dar, cum bine sublinia și Yahzee, este și singurul în care, întâlnești un urs cu puteri telekinetice, un dentist care colecționează creiere, agenți secreți deghizați în gospodine care agită făcălețe și vorbesc cu subînțelese despre plăcinte. Te transformi în Godzilla și terorizezi societatea peștilor vorbitori" și încă.

Am ținut să subliniez un pic mai sus „occidentali” pentru că dezvoltatorii din Țara Soarelui Răsare creează de mult jocuri aitei, în care ideile te fac să clipești a neîncredere, iar când cineva îți povestește despre ele, îl pui să jure - un bun exemplu aici este arcade-ul care vine cu un fund în loc de butoane și manete. Un fund pe care trebuie să-l plesnești pentru a juca. Într-un astfel de univers e normal că până și companiile mari să încerce lucruri noi, de multe ori cu rezultate incredibile și foarte apreciate. Din păcate, foarte puține dintre aceste titluri sunt și exportate, producătorii neavând încredere că vor vinde. Seria WarioWare este excepția care confirmă regula, Nintendo fiind poate ultimii la care te-ai aștepta să dezvolte ceva atât de diferit. Wario s-a dorit a fi acest antierou, inversul lui Mario, tipul care nu salvează prințese, dar aieargă după bani, mănâncă usturoi și are gaze. Inițial, jocurile ce-l aveau în prim-plan erau platformere 2D „clasic”, încă se mai fac, îl aștept cu ne-

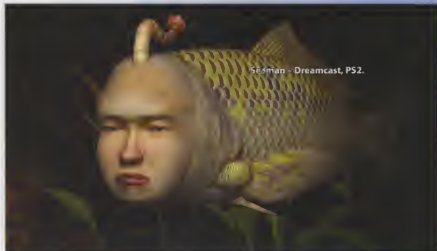
răbdare pe cel adresat Wii U-ului, dar, în 2003, un geniu a decis să încerce ceva diferit și a creat primul titlu WarioWare. O colecție de minijocuri care nu durau fiecare mai mult de câteva secunde, dar care se succedau într-o viteză amețitoare și nu-ți dădeau șansa să respiri. Aveai câteva clipe pentru a realiza ce trebuie să faci și cum, dacă nu voiai să pierzi o viață. Pentru mine, seria a culminat cu WarioWare: Smooth Moves, pe Wii, cel mai party joc pe care l-am încercat. Asta dacă al lângă tine prieteni care pot aprecia faptul că, în doar două-trei minute, gonești omuleții roșii cu un ciorap urât mirositor, sotezi legume în tigia și le arunci în farfurie,

bărbieriști o față, aduci în focus un... Impuști Godzilla, te scobești în nas și bați un boss cu un evantai. Acum imaginați-vă că trebuie să mișcați remote-ul pentru a face toate acestea să se întâmple. Sau că cineva se uită la voi când o faceți. Iar acesta este doar primul calup. Din care am și tăiat câteva porțiuni. Ce urmează este mult, mult mai ciudat și incredibil. Mulțumim, Nintendo! Un alt WarioWare a apărut acum câteva zile, pentru Wii U, dar am înțeles că joculețele sunt un pic mai complexe, ceea ce a făcut, coroborat cu faptul că acum trebuie să le execuți cu ajutorul tabletei, ca titlul să-și mai piardă din nebulie. Dacă-l prind la reducere sunt însă convins



că o să vă povestesc cu drag despre el.

Namco, pe de altă parte, este o companie care rar a spus nu lucrurilor ușoare din comun. Păcat că de obicei refuză să le localizeze. Katamari Damacy a fost ca o palmă, deoarece nu a prins inițial în Japonia, dar, în momentul în care l-au lansat în State, a devenit hit, cererea depășind cu mult tirajul. Și pe bună dreptate, cine nu ar vrea să joace un joc în care Regele Întregului Cosmos, supărat că Prințul nu are decât 5 centimetri, prin compație cu el, mare cât o planetă, distruge, după o beție cruntă, toate stelele de pe cer? Realizând ce a făcut, regele își trimite fiul pe pământ cu o bilă magică numită katamari, de care se lipește toate obiectele mai mici decât ea. Misiunea Prințului (a noastră) este să rotească această bilă și să colecționeze suficientă materie pentru a-i permite regelui să recreeze stelele și constelațiile. Restul e cancan. Gameplay-ul, ajutat de un motor fizic bun, dar și muzica și umorul s-au dovedit de milioane, iar jocul a fost îndrăgit de majoritatea celor care l-au încercat. Numeroase alte versiuni au fost create și lansate pe toate platformele posibile, mai puțin PC, care trebuie, momentan, să se mulțumească doar cu un Flash demant, dar nici pe departe la fel de, ca frații mai mari și o



Seaman - Dreamcast, PS2.

clonă numită The Wonderful End of the World. Lângă Katamari mai arunc și un Muscle March, un minijoc lansat ca download-abil pe Wii, în care batonul de proteine al culturistilor a fost furat, iar tu, un musculos, o musculoasă sau un urs polar, în funcție de ce alegi la început, alergi după hoț pentru a-l recupera. Manglitorul, infirco-

șat de o asemenea desfășurare de forțe, o ia la goană, prin ziduri, garduri și alte suprafețe verticale. Folosind remote-ul și nunchuk-ul, trebuie să încerci să le plasezi în spațiu în așa fel încât avatarul să treacă prin urma lăsată de șuț. Un fel de tetris cu oameni supradotați, într-o lume ne bună, ne bună, ne bună. Noby Noby Boy și JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle, inclusiv.

Sega nu este nici ea compania care să se jeneze în fața demenței, de la jocuri ca The Typing of the Dead, un House of the Dead în care înlocuiești arma și dai omului scriind cuvinte cât mai rapid la tastatură, până la toalete care-ți măsoară presiunea jetului și te aclamă în funcție de cantitate, dar și de cât de bine ți iește. Nimic nu se compară însă cu „simulatorul” de acvariu numit Seaman, în care încerci să crești pești cu fețe umane care devin aproape invariabil impertinenți și răspund răutăcios la cam tot ce le spui. Jocul venea la pachet cu un microfon cu ajutorul căruia puteai să încerci să comunici cu „monștrii” apelor, un „te iubesc” din partea ta putând primi ca răspuns un „ce păcat...” din partea lor. Iar ca totul să sari peste orice prag al normalului, vocea peștelui era cea a lui Leonard Nimoy, originalul Spock, din Star Trek. Cu toate acestea, jocul s-a dovedit mai complex și mai interesant decât părea la prima vedere și, la fel ca mai toate jocurile prezente în aceste pagini, a strâns o legiune de fani în jurul lui.

Grasshopper Manufacture și Goichi Suda (No More Heroes, Sine Mora, Lollipop Chainsaw) nu puteau lipsi nici ei din această listă. Toate jocurile lor sunt ciudate sau adevărate nebunii vizuale, dar parcă niciunul nu depășește capodoperele – care i-a și adus, de altfel, în lumina reflectoarelor – numită Killer7. O combinație între un FPS pe gine, un action la persoana a III-a și un puzzle gen Myst, în care lupti împotriva unor creaturi bizare, „invizibile”, numite Zămbete ale Raiului și conduci destinele unui „agent” într-un scaun cu rotile. Un agent care se poate transforma la nevoie în unul dintre cei mai renumiți 7 asasini din acea perioadă. Atât! În mai puțin de două luni apare ultima nebunie semnată Suda S1, numită Killer Is Dead – o așteptă debusolat.

Atlus este una dintre companiile mult iubite din Japonia, pentru că, pe lângă faptul că produce jocuri deosebite, preferă să le și localizeze pe majoritatea din ele. Produsele lor aduc mereu un suflu nou și concepte de joc inedite, dar nu sunt atât de departe cu capul în jos să prindă lista. Cu toate acestea, pentru că nevelele vizuale



Killer7 - GameCube, Wii, PS2.



Trauma Center: New Blood - Wii, U.



...Alright, the splinter's been removed. I'll begin the suturing of the muscle tissue.

ă,
nd
ezi
lă-
ntr-o
Jo's

te in
d, un
horul
alete
acție
se
man,
vin
s la
rofon
mon-
mi ca
ă sără
ea a
Cu
tere-
ate
te de

More
ipsi
te
nu
în lu-
ntre
uzzle
re,
desti-
care
ai re-
tin de
numi-

din
furi de
lîntre
cepte
ul în că
vizuale



Catherine - PS360.



Mister Mosquito - PS2.



Zeno Clash - PC, Xbox 360.

nu sunt prea răspândite/jucate la noi, dar și din respect pentru ei, țin să menționez două titluri care combină stilul cu altele la care nu te-ai aștepta: Trauma și Catherine. Seria Trauma este o telenovelă gen ER sau mai noul Grey's Anatomy, în care operațiile se țin cu ajutorul unui remote Wii, în timp ce în Catherine ești prins împreună cu Vincent într-un triunghi amoros și coșmarurile lui.

Sony a încercat dintotdeauna să surprindă cu ceva nou și a susținut numeroase proiecte îndrăznețe,

Datura, Demon's Souls, Heavy Rain, Ico & Shadow of the Colossus, Journey fiind doar câteva dintre ele. Îți câștigă însă meritul în aceste pagini cu Mister Mosquito, un simulator de țăntar, în care trebuie să sugi suficient sânge pentru a supraviețui iernii.

Cu Deadly Premonition am crezut că revin în vest și închid rotund, jocul urlă a Twin Peaks și David Lynch, dar m-am înșelat. Access Games este tot o companie japoneză, iar DP este un horror cu o lume deschisă explo-

rării, gameplay nonliniar și bucăți bune de comedie neagră. Este văzut ca un exemplu clar de joc-arcă, dar deține și recordul – în Guinness, nu așa – ca cel mai polarizant joc survival făcut vreodată. Dacă aruncați un ochi pe Metacritic, o să găsiți o notă mediată undeva la 7, compusă din incredibile note de 10 lângă altele de 4 sau chiar 2. Marile probleme (voite?) ale jocului sunt grafica colțuroasă, dar și multitudinea de bug-uri; marile plusuri sunt personajele, în frunte cu Francis York Morgan, un investigator FBI cu dedublare de personalitate, trimis într-un bizar orașel pentru a investiga o crimă. Ce găsește acolo întregeste un story deșert și unul dintre cele mai geniale (oare) jocuri făcute vreodată.

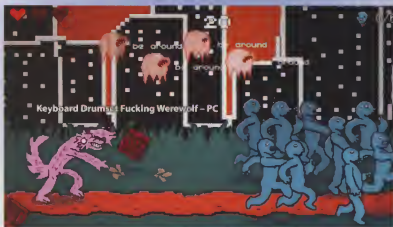
Zeno Clash este o mai veche patimă Level. Și de ce nu? Unde mai poți admira tablouri în mișcare făcute de artiști din Chile inspirați, printre alții, de Dalí și Gaudi, o lume la persoana întâi sălbatică prin care îți faci cărare cu pumnii, nebuni care vor să meargă numai în linie dreaptă, chit că au un copac în față, sau părinți hermafrodiți care vor să mi te-omoare?!

În subterane

Jocurile prezentate până acum păstrează un strop de claritate, de logică, în principal sau cel puțin pe palierul gameplay. Dacă vrei însă să vă adânciți în nebulie, trebuie să săpați mai adânc în tenebrele gaming-ului sau în negurile indiei și să aveți răbdare până descoperiți ceva care să merite scos la lumină. Aici, mai ales dacă nu



Deadly Premonition - PS360.



LSD: Dream Emulator - PlayStation, PS3



dați înapoi în fața titlurilor web sau de dimensiuni mici, aveți toate șansele să rămâneți stupefați. Și, dacă mai aveți forță, să râdeți cu lacrimi. Sunt conștienți că am trecut cu vederea nenumărate, dar vă prezint într-o ordine complet aleatoare (minti) câteva dintre cele care mi-au părut mai „deosebite”. *Revenge of the Sunfish* povestește o uimică galaxie, atacată de pești extraterestri din familia molidae, în engleză *Sunfish*. Nimic spectaculos, ați putea spune, ceea ce arată cât de demente sunt jocurile în general, nu numai cele prezente aici. După ce-l pornești însă... E ca și cum ai juca un *WarioWare*, desenat în Paint, unde, pentru a trece mai departe, din când în când mai trebuie să și mori. Planșele și acțiunile

Întreprinse sunt atât de cretine și de deranjate, încât devin „ciudat interesante” – așa cum bine subliniază cei de la *TheGameHippo*, de unde-l puteți și descărca. Jocul pare că te plimbă prin mintea unui nebun sau a unui consumator de LSD, iar la sfârșit nu poți să nu te întrebi dacă mai ești sănătos sau ai fost și tu atins.

Lângă *Revenge of the Sunfish* vine, fără discuție, *Keyboard Drumset Fucking Werewolf*, la fel de deranjat, dar cu un gameplay mai logic și un soundtrack de milioane. Asta dacă puteți mesteca așa ceva. Milioane pe care nu trebuie să le dați, pentru că jocul, la fel ca poama de mai sus, este gratuit. Aici ești un schimos care nu mai are pentru ce trăi și căruia nu-l mai pasă

de nimic. Sari pe nori, ferindu-te de illice hipnotizante, spre o culme care te lasă să te transformi într-un vârcolac. Ce urmează scapă repede de sub control, într-o cacofonie de genuri de joc, imagini viscerale și sunet.

LSD: Dream Emulator este un titlu rar, lansat în '98 în Japonia pe PlayStation și, incredibil, relansat pe PSN, construit în jurul jurnalului unuia dintre producători, în care acesta și-a notat toate visurile lui de-a lungul a 10 ani. Ce a ieșit este un joc de explorare a persoanei, un horror psihologic, fără reguli clare, în care pornești mereu din aceeași încăpere din casa ta și călătorești către alte niveluri ale viselor, atingând oarecare dintre obiectele, ușile, pereții, oamenii sau animalele întâlnite. Într-un random, la prima vedere, totuși, te pierzi în porțiuni mai adânci, mai dinamice sau mai deranjate ale minții tale. După care te trezești și jocul îți spune dacă mai ești sănătos. *LSD* vine de la *Lovely Sweet Dream*. Da, da!

Seria *Cho Aniki* (în traducere liberă: *Super Big Brother*) nu a fost nici ea lansată în afara hotarelor nipone, dar câteva poze aruncate în *Electronic Gaming Monthly* au ridicat-o (și pe ea) la rang de cult. Majoritatea titlurilor francizei sunt Shoot 'em Up-uri 2D, în care nave spațiale sunt înlocuite cu imenși cheiloși musculoși, toți în ipostaze îndrăznețe, dar și foarte haioase, asta dacă nu aveți probleme cu sexualitatea voastră. Răspunsul societății americane la adresa jocurilor cred că vi-l puteți imagina și singuri.

Eu spun să ne revenim un pic cu *Chulip*, un joc care încerci să impresionezi fata visurilor tale căreia nu-i prea pasă de tine pentru că ești sărac. Cum faci asta? Săruti pe toată lumea din oraș pentru a-ți îmbunătăți reputația. Lucru care îți va da în timp posibilitatea de a ajunge la conducerea unei corporații, să te tâlnești cu extraterestri și să aperi inocenții ca avocat



Cho Aniki: Kyuukyoku Otoko no Gyakushuu - PlayStation, Saturn, PSN



Chulip - PS2, PSN



Enviro-Bear 2000:
Operation: Hibernation - PC



Korsakovia - PC

În sala de judecată.

Korsakovia este un mod de Half-Life 2: Episode Two creat de TheChineseroom - aceiași Dear, Esther care lucrează acum la Amnesia: A Machine for Pigs. În K, călătorim prin iluziile lui Christopher, care suferă de sin-

dromul Korsakoff. O tulburare neurologică cauzată de lipsa vitaminei B în creier. Simptomele sunt apatie, ataxie, fabulații, amnezie și pierderea cunoștinței. Christopher a ajuns să-și creeze propriile amintiri, dar nu mai reușește să iasă din ele, în timp ce doctorul

Grayson, pe care-l și auzim din când în când, încearcă să-l aducă la realitate.

Închei într-o notă veselă cu Enviro-Bear 2000: Operation: Hibernation, un joc în care tu, un urs, trebuie să te pregătești pentru hibernare. Cum faci asta? Simplu, conducând mașina cu o singură mână (fără picioare), prin lacuri și boschete, din care sigur vor sări pești și mure, tocmai bune de mâncat. Pericole? Bursucii turbați care vor încerca să-ți fure mâncarea, albinele și conurile de brad. Logic!

P.S. Vreau să ornc o strigare și lui Tetsuya Mizuguchi, artistul core și-o transformat viziunile psihedeliice în formule matematice, le-a mixat cu puțin gameplay și multă muzică bună și ne-o dăruit Rez și Child of Eden. Acest din urmă titlu fiind și sursa artwork-urilor de început și sfârșit de articol. ► **ncv**



EPITAFI CODURILOR CU COROLAR EXPLICATIV

Codurile (cheat codes) reprezintă un capitol aparte în istoria gaming-ului – practic foarte răspândită și populară, dar și oarecum neagră între valorile cardinale ale competiției oneste și provocării veritabile, două dintre condițiile pe care orice joc, electronic sau nu, trebuie să le îndeplinească dacă e să-și atingă scopul. Înșiși termenul „cheats” trimite imediat și inconfundabil la ceva puțin cinstit, cu conotații preponderent negative; echivalentul din română „coduri”, „am jucat cu coduri”, „scoate codurile!” nu este la fel de dur și ignobil, prelundu-l de-al doilea termen al locuțiunii originale, care face aluzie mai degrabă la conceptul de programare și scriere de cod decât la înșelăciune. În plus, în practică se utilizează frecvent sinonimul „parolă”, evocând la rândul lui un soi de acces inițial, de privilegiu secret, nicidecum o violare nepermisă a convenției gameristice.

Cea mai bună dovadă că atunci când vine vorba despre activitatea de a trișa intră în funcțiune un dublu standard este exuberanța site-urilor agregatoare (dlh.net, cheatcc.com, cheatcodes.com, supercheats.com, cheatheaps.com). În contrast cu atitudinea rezervată a jucătorilor individuali atunci când sunt chestionați în această privință. A recunoaște că ai apelat la coduri

nu e totmai o destăinuire de fală în sistemul de prestigiu virtual ce regulează mersul comunității. Situația e, chipurile, paradoxală: deși codurile sunt pe toate drumurile, aparent nimeni nu se interesează de ele; deși site-urile de profil înregistrează zeci de mii de accesări, puțini ar confirma că le folosesc intensiv. De fapt, precum alte practici care au devenit curente, dar asupra cărora planează încă un nor destul de gros de infamie și prejudecată, trișarea se desfășoară sub o lege a tăcerii, convenabil întreținută de toți. Un fel de pomografie a gaming-ului, la care recurgi bucuros în intimitate, dar pe care te grăbești s-o repudiezi în public.

În ultimii ani, importanța și răspândirea codurilor s-au diminuat în mod accentuat. Nu mă refer, atenție, la toate metodele posibile de a-ți îmbunătăți artificial performanța personală într-un joc (vezi trainer-ele, workthrough-urile sau hack-urile), ci doar la acea operație de introducere literalmente a unui „cod” de cifre sau litere care ulterior produce efecte ce n-au fost prevăzute în ediția standard. Codurile sunt diferite de alte metode în primul rând prin faptul că sunt tolerate de către producător, fără a căui aprobare nu s-ar putea strecura în versiunea de piață a jocului. Încălcarea regulilor se desfășoară sub oblăduirea oficială, cum s-ar spune,

deși posibilitatea de a trișa nu este aproape niciodată public asumată sau marketată ca feature. E un contract la negru între producător și jucător pe care nimeni nu are motive să-l denunțe.

Ei bine, codurile par a fi rămas în trecut, tot mai puține jocuri actuale respectând tradiția. În privința fps-urilor, de la o banală tasteră în timpul jocului sau în consolă (vezi Duke Nukem 3D) s-a trecut la escamotarea acestora din urmă (vezi Half-life) și s-a ajuns la eliminarea completă a codurilor (vezi recentissimi Metro: Last Light). Numărul codurilor disponibile a scăzut constant în seria Far Cry, de exemplu, ultima iterație debarasându-se complet de ele. Sunt și serii care au rămas fidele rădăcinilor (vezi TES sau Total War), dar tendința este ca noile apariții să facă abstracție de această frivolitate (vezi The Witcher) sau s-o reducă la minimum (vezi Company of Heroes sau Assassin's Creed).

Înainte de a explora motivele declinului, e puțin util să trecem fugitiv în revistă tipurile de coduri, după efectele pe care le au și după întrebuințarea care li se dă.

În privința urmărilor, aș împărți codurile în:

- 1) cele care acordă un avantaj nemeritat jucătorului, fie el temporar sau permanent, cum ar fi invulnerabilitatea sau muniții infinite (celebrele god mode sau give all din majoritatea action-urilor);
- 2) cele care deviază ludic sau comic de la regulile universului ficțional, cum ar fi capetele gigantice ale jucătorilor din Fifa sau pionierii beți din Caramageddon;
- 3) cele care sporesc gradul de dificultate sau îți îngreunează suplimentar parcursul, cum ar fi adăugarea de stele în dreptul barometrelor de delictivitate din GTA-uri.

4) Incluz aici, cu mențiunile de rigoare, și comenzile tehnice care amendează parametrii standard ai jocului pentru a crește performanța sau pentru a satisface

CheatBook 08.2005

www.cheatbook.de

Grand Theft Auto - San Andreas

Cheatcode:

Update by: keria napy
Submitted by: PVS0
Submitted by: Ekar
Submitted by: Snake
Submitted by: PhoenixX
Submitted by: Hapsa

Type these codes during the game (do not pause).
Do not save the game with the codes active.

The set code can be uppercase or lowercase.

| Code | Effect |
|---------|----------------------------|
| MURASIF | - Adrenaline Mode |
| YLTRICZ | - Aggressive Drivers |
| COCEFCU | - All Cars Have Nitro |
| ZEIVU | - All green lights |
| NEVERAL | - Always Right |
| CIKDCGX | - Beach Party |
| KOHLAC | - Black traffic |
| CPSTWY | - Blow Up All Cars |
| AFSTWY | - Boats fly |
| BDSOGC | - Cars Float Away When Hit |
| RIKAZIA | - Cars Fly |

Cheat 28 / 58 System: PC-Cheat



NO-CLIPPING
You sometimes end up where you don't want to be.

Scuzați scăparea gramaticală a autorului, imaginea mi s-a părut amuzantă, împătimit shooter-elor ID ții de ce.



Lab Rat

73.9%



Fratricide

69.5%



Partygoer

62.1%



Heartbreaker

48.5%



Friendly Fire

47.7%



Cupcake

22.5%



Fruitcake

14.0%

Achievements in Portal. Atunci când făceai uz de coduri pentru a le dobândi, întreaga comunitate lua nota prin rușinoasa anexă "Cheated".

oShock Infinite v1.0 Plus 11 Trainer

简体 繁体 English X



HOTKEY

NUMPAD 1
NUMPAD 2
NUMPAD 3
NUMPAD 4
NUMPAD 5
NUMPAD 6
NUMPAD 7
NUMPAD 8
NUMPAD 0
F1/F2/F3/F4
NUMPAD .
NUMPAD +
NUMPAD -
HOME

EFFECTS

INFINITE HEALTH
INFINITE MANA
INFINITE SHIELD
INFINITE AMMO
NO RELOAD
INFINITE MONEY
INFINITE LOCK PICKS
SUPER ACCURACY
ONE HIT KILLS
2/4/8/16X SKILL MONEY
SAVE LOCATION
TELEPORT
UNDO TELEPORTATION
DISABLE ALL

-NER BY [RUNG@3DMGAME]

Game is not ru

Nevoia de a trișa n-a dispărut deloc. Doar că acum trebuie să te descurci cu ce trainer apuci. Nu că băieții le-ar întârzia prea mult.

ce o preferință personală; ele nu sunt disponibile tuturor prin intermediul meniului, ci doar unul segment restrâns de învertați (vezi popularele setări field of view, show weapon sau mai obscure și profesionista cl_ footsteps din Quake 2).

În privința motivului pentru care sunt folosite codurile, în afara celui evident că jucătorul s-a blocat, există și alte justificări valide care sunt în genere ignorate sau greșit explicate ca incompetență gasteristică:

1) Jucătorul nu are timpul sau răbdarea necesare pentru a se plăi ritmului jocului, al cărui nivel de dificultate este, altfel, în limitele putinței sale; alege, deci, să comprime porțiunile excesiv de plictisitoare (vezi grind-out) sau pur și simplu sare peste ele (codul de win scemorio);

2) este interesat doar de anumite aspecte specifice de gameplay sau povești, axându-se pe acestea și

ignorând complexitatea titlului ca produs de divertisment;

3) Jucătorul nu doar joacă titlul, ci îl înscrie într-o grilă evaluatoare care presupune un meta-nivel de analiză; codurile îi permit, de exemplu, să vizualizeze designul de nivel fără să călăiești inutile sau să verifice în condiții de stres maxim funcționarea unor mecanici;

4) își propune să altereze semnificativ, în cheie satirică sau competitivă, variabile ale jocului care să îi ofere suficientă varietate pentru a-l juca în continuare;

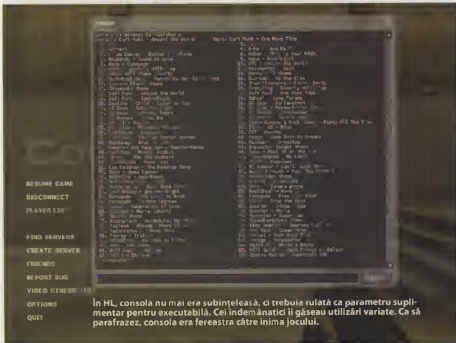
În acest moment, cineva poate argumenta că noile modalități de a trișa înlocuiesc cu succes desuetele coduri. Sunt de acord că nu s-a creat niciodată pe plată un vid - grupurile de jucători independente vor găsi întotdeauna soluții ingenioase de a păcăli software-ul și de a întinde simbolic o mână „noob”-ilor. Dar sunt gata să susțin că niciuna dintre modele care au înlocuit



God mode era cadoul cel mai de pret pentru cei mai slabi de inger și de tastă. Un fel de derogare a unui Creator Mare (dezvoltatorul) pentru Creatorul (mai) Mic de a se simți și el zeu în interiorul jucării primului.

codurile nu este chiar la fel de eficientă, de elegantă și de particulară. Trainer-ul este legat de versiune, ceea ce înseamnă că fiecare update sau patch vor naște nevoia unui nou trainer; în plus, este un program-căpușă, nesuportat de producător și care poate intra în conflict cu alte programe (cu antivirusul, cel mai frecvent) sau funcționa cu sugeturi.

Wolktrough-ul, fie că vine în forma scrisă clasică sau cea nouă a înregistrării video, este de cele mai multe ori o soluție completă la o problemă parțială. Jucătorul înabil care și-ar fi acordat un mic avantaj introducând un cod de resurse, de exemplu, e acum ne-



În HL, consola nu mai era subînțeleasă, ci trebuia rulată ca parametru suplimentar pentru executabil. Cei îndemnați îi găseau utilizări variate. Ca să parafrazez, consola era fereastra către inima jocului.

voit să consulte *walkthrough*-ul de zeci de ori pentru a se despotmoli, căci fiecare situație concretă din joc îi va corespunde o strategie optimă diferită. E anulată plăcerea de a descoperi și explora lumea pe cont propriu, pe care codurile nu o făceau neapărat pierdută. Jucătorul se transformă într-un executant, copiind situațiile descrise în *walkthrough* pentru a răzbate; experiența lui nu mai este puțin ajută, ci de-a dreptul dictată.

Există și posibilitatea ca jucătorul să apeleze direct la editarea fișierelor jocului (vezi editarea hex, una dintre cele mai populare trăsături în rpg-uri), dar aici intervine o problemă de accesibilitate – presupune mai mult efort și complicație decât simpla tastare a câtorva expresii, eventual chiar o minimă competență

informatică. În general, editarea directă a fișierelor rămâne apanajul cunoscătorilor, uzul ei nedevinând cu adevărat popular. Am putea aminti și *exploit*-urile sau *glitch*-urile, aflate undeva în zona gri a practicilor neortodoxe, dar ele se diferențiază net de coduri prin aceea că sunt efecte nedorite de dezvoltator, scăpări sau greșeli pe care acesta se va căzni să le corecteze cât mai curând.

Care sunt, deci, explicațiile pentru erodarea statutului codurilor, de vreme ce le găsim numai avantaj? Pe prima justificare ce mi-a venit în minte a fost procesul de simplificare; oarecum firesc, deoarece reflecția asupra codurilor a survenit într-un moment în care căutam temă pentru un episod Simplify. Pare destul de logic ca, în momentul în care nivelele de dificultate sca-

de substanțial, nevoia consumatorului pentru coduri să se stingă de la sine.

Am respins această explicație, însă, ca insuficientă și imperfectă, motiv pentru care nici n-am dat curs temei în cadrul seriei amintite. Pe de o parte, va exista tot timpul un contingent de jucători insuficient de experimentați sau de dibaci pentru a termina un joc fără niciun ajutor. Cu atât mai mult acum, când procentul de nou-veniți în ograda gaming-ului este la cote înalte, iar că nevoia e încă prezentă o demonstrează proliferarea trainer-elor. Pe de altă parte, simplificarea exagerată n-ar elimina restul funcționalităților codurilor pe care le-am enumerat mai sus.

O a doua motivare poate veni din cota de piață pe care o dețin consolele, care au eclipsat treptat PC-ul în ultima decadă. Nu că aceste platforme ar fi imune la „flagelul” codurilor; doar că, practic și tehnic vorbind, folosirea acestora este mai greoaie și mai restrânsă decât în cazul computerului. Codurile nu mai constau în replici amuzante și auto-referențiale, ușor de memorat (vezi „there is no cow level” în *Starcraft*), ci într-o combinație mai lungă a diverselor taste de pe controller gândite în așa fel încât jucătorul să nu fie în pericol de a le introduce accidental.

Intr-adevăr, codurile de consolă sunt mai apropiate ca structură de combo-uri. Din acest motiv, tradiția a făcut ca numărul lor pentru jocurile de consolă să fie semnificativ mai mic decât în cazul PC-ului, mergându-se în direcția celei mai fruste utilități – au fost sintetizate cu precădere codurile care ajută la netezirea arizantărilor de gameplay. În același timp, ferchezurile varianta PC cu câteva coduri în plus nu ar trebui să însească nici timp de producție însemnat, nici alte resurse importante, astfel încât și această teorie se susține doar pe jumătate.

O coincidență interesantă ar putea sugera o linie de investigație inedită: perioada în care prinde conturul apusul codurilor coincide cu cea a lansării distribuției digitale în general. Odată cu migrarea entuziasată dintr-o librărie de jocuri materială înspre cea virtuală, prinde cheag tendința (intuibilă de ani buni în cazul unui *battle.net*, de exemplu) centralizării și publicării unei evidențe a *idiosincraziilor* gamerilor.

Comportamentele și performanțele jucătorilor sunt progresiv codificate prin statistici și măsurători, de la procentajul de kill-uri pe o anumită hartă până la eficacitatea folosirii unei arme anume, întregul volum de date fiind făcut cunoscut prietenilor, partenerilor de joc sau chiar publicului larg. Single-player-ul devine, în întință a monitorizării, producătorul devenind mai transparent în a furniza chiar ei posibilitatea de a trișa din dorința de a garanta credibilitatea și autenticitatea rezultatelor; iar jucătorul devine mai circumspect în privirea folosirii codurilor deoarece are un profil public de care arui statură trebuie să se îngrijască.

În tandem cu această nouă dimensiune, se desvoltă sub-ramura *achievements*, care constau de cele mai multe ori în obiective suplimentare decuplate de povestea și atmosfera jocului. Ele se prezintă precum titluri cantitative de gameplay – reușește 100 de headshots sau supraviețuiește timp de 15 minute unui boss – a căror îndeplinire presupune tocmai acea provocare însemnă pe care existența codurilor ar pune-o în per-



Se poate încrimina și prevalența multiplayer (unde codurile sunt de nesuportat) asupra singurului pentru dispariția codurilor. Îi putem, mire, bănuți că încearcă să ne educe să renunțăm la coduri?

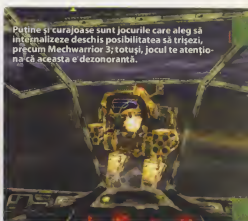
col. Sistemul de reputație sub acoperire care este sistemul de achievments funcționează de minune în a îndepărta concomitent jucătorul și producătorul de zona de tacit amnistii a implementării și folosirii codurilor. La început, jocurile își iau măsura de precauție de a dezactiva achievements odată ce a fost detectată utilizarea codurilor; cu timpul, ajung să se dezintereseze complet de un appendice pe care-l consideră de-acum inutil, ba chiar potențial dăunător.

Nu trebuie să ignorăm o a patra explicație doar pe motivul simplității ei, cea a unei tranziții naturale prin care funcțiile codurilor au fost preluate de alte instrumente. De exemplu, debușeu comic pe care-l asigurau unele coduri a început să fie tradus din ce în ce mai des în așa-numitele *ester eggs*, inserate direct în materia jocului, deci, teoretic, mai elaborate și mai repede accesibile unui segment mai larg. Codurile care influențau diverși parametri tehnici și-au pierdut utilitatea odată ce au apărut forme mult mai puterice de a experimenta în această direcție, multe dintre ele furnizate chiar de producător (editoare și opțiuni în-game). Cât despre cele „ajutătoare”, e posibil ca ele să fi fost lăsate exclusiv în seama comunității, având în vedere cât de dezvoltate se mișcă acestea; e o ipoteză puțin probabilă, după părerea mea, dar trebuie luată în calcul de dragul obiectivității.

Ajung la o a cincea presupunere, care se leagă de „profesionalizarea” relației dintre producător și jucător. Asum 10-15 ani, primul trata cu indulgență și simpatie această alintare a publicului, îngăduindu-i poezia acces în propria ogradă – căci codurile reprezentau niște artefacte ale procesului de dezvoltare, instrumente activ folosite de producător pentru a modela și testa lumea jocului. Înțelegerea să le împărtășească pentru a-l ajuta pe începător, dar și pentru a le oferi inițiaților o părțică din privilegiile lui, de a-l invita pe un teren în genere interzis, de a-l coopta cumva retroactiv și consolator în procesul de dezvoltare. Multe dintre coduri deschideau calea

unei aprecieri a produsului în afara limitelor de participant la regulile jocului – de câte ori nu am introdus codul de liberă mișcare (noclip) pentru a admira arhitectura nivelului dintr-un punct exterior lui.

Codurile reprezentau un element îndrăgit de ambele părți, acționând ca un fel de punte simbolică între cele două poziții altfel ireconciliabile ale creatorului și consumatorului. Ele întrețineau un fel de convivialitate între donator și receptor la un nivel primitiv, dar autentic. Pe măsură ce a) jucătorul a devenit din ce în ce mai îndrăzneț, încercând să oblige prin presiune financiară și mediatică să se liberalizeze accesul la mijloacele de producție – atât pentru a modifica jocurile favorite, cât și pentru a face el însuși jocuri; și b) producătorul a început să privească



Puține și curajoase sunt jocurile care aleg să internalizeze deschis posibilitatea să trișezi, precum Mechwarrior 3; totuși, jocul te atenționează că aceasta e dezonorantă.

audiența strict printr-o grilă mercantilă, o masă de cumpărători, și nu complici într-o pasiune, această relație s-a deteriorat. Dezvoltatorul s-a retras ca înțir-cochilie, gelos și rapace, iar jucătorul s-a poziționat agresiv și revendicativ în contrast cu el. Văzute în lumina acestui război de gherilă, codurile sunt doar una dintre victimele colaterale ale sfârșitului unei perioade romantice și debutului unei pragmatice.

Analiza mea nu are pretenția de a fi explorat toate variantele de răspuns, dar a încercat să le cuprindă pe cele mai importante. Nu cred că o singură cauză este responsabilă de pericolul de extincție în care se află codurile; mai degrabă, e vorba de un efect cumulativ pe fondul unei schimbări de paradigmă a industriei jocurilor și a unei redefiniri a relației dintre producător și jucător. Toate problematicile de mai sus au contribuit într-o măsură, mai mică sau mai mare, la starea de fapt actuală. Strop cu strop se face noianul. În concluzie, codurile par un simptom al unei epoci apuse. Nu poate fi exclus un reviriment, căci dinamica industriei este cludată și poate provoca surprize. Dar deocamdată trebuie să ne împacăm cu ideea că niciuna dintre părți nu pare să le ducă dorul prea tare.

► Radu Sorop



Seria Tex Murphy adoptase un sistem de indicii global direct în interfața jocului; ți se scădea din scor, dar imersiunea nu mai trebuia fracturată prin consultarea unei soluții externe. Alte aventuri-uri au preluat și variat metoda (vezi Machinarium).

LOOK

Wait, a demon game! No, wait, Uh, oh, I look like I tripped an alarm. If this is the kind of test I think it is, I probably have a couple minutes to shut the thing down or it'll automatically contact the police.



TOM CLANCY'S THE DIVISION™

GEN MOTPTSARPG PRODUCĂTOR UBISOFT MASSIVE DISTRIBUITOR UBISOFT ONLINE TOMCLANCY-THE DIVISION UBI.COM DATA APARIȚIEI Q4 2014
PLATFORME PS4, XBOX ONE

The Tom Clancy Strikes Back

The Division este un MOTPTSARPG. Pentru neinițiații în tainele acronimelor, MOTPTSARPG vine de la Multiplayer Online Third-Person Tactical Shooter Action Role-Playing game. Așa grațiară Wikipedia la o primă căutare. Ce căutam eu pe Wikipedia în loc să scomoneșc prin arhivele E3-ului din acest an, vă întrebați? Nicăi eu nu știu. Cert e că am vizionat îngrozit un filmuleț cu Thief 3 și unul cu Ryse: Son of Rome (veți vedea mai jos de ce am simțit nevoia să îl po-

menesc) și mi-a pierit temporar orice urmă de interes pentru E3. În special, și pentru viitorul industriei AAA în general. Dar nu-i nimic, am înțeles de la neînfricatul nostru lider că avem în acest număr un articol special destul de măricel dedicat E3-ului. Promit că îl voi citi și mă voi înregistra pe forum cu o clonă pentru a oferi cu entuziasm tineresc nedismulat un feedback pozitiv, bărbătesc.

Generația de la capătul tunelului

La a doua căutare, ceva mai atentă, când deja stabilisem că eu sunt cel delegat să vă informez cine este și ce vrea de la voi această Divizie a Ubisoftului (am sta-

bilit la început că este un MOTPTSARPG și cred că vă vrea banii și timpul), am dat peste câteva imagini din joc care, sincer să fiu, m-au introdus într-o transă de aproximativ un minut și cincisprezece secunde. Ceea ce dovedește că în fiecare dintre noi se ascunde o mică și sfioasă damă de consum a graficii, oricât de mult am nega acest lucru. Presupunând că imaginile găsite de mine (și cele câteva primite de Kimo de la Ubisoft) sunt postprocesate în limita deconței (adică între 50% și 75%) și înlăturând mental armata de filtre aplicate celor câteva capturi de ecran răspândite pe Internet, tot rămânem cu promisiunea unui joc care, cel puțin la nivel grafic, își va putea purta mândru escutul cu „next-gen” fără să fie acuzat de fraudă morală.

N-am mai apucat să trec la cea de-a treia căutare, adică un slalom uriaș printre comunicate de presă și interviuri dolidora de buzz-words și capcane de PR, căci Mircea mi-a trimis un document cu o serie de informații prețioase măcinată atent în moara deontologiei, verificate în trei surse și acoperite de manta impenetrabilă a suportului factual, vorba colegului și prietenului Yusuf. Printre informațiile furnizate de stăpânire se află și un interviu acordat la E3 reprezentanților presei de specialitate. Prima întrebare mi-a sărit în ochi: „Nu ne înțelegem în mod greșit, căci jocul arată într-adevăr fantastic, dar când ați devenit atât de buni la grafică?” Studiind puțin istoria studiourilor Ubisoft Massive, aflăm că, înainte să fie cumpărați de Ubisoft, „părinții” lui The Division se numeau Massive Entertainment și aveau în palmares două RTS-uri cu un look năucitor pentru perioada în care au fost lansate: Ground Control 2 și World in Conflict. Deci, presupunând că în echipa actuală se mai găsesc câțiva indivizi care-au lucrat la GC2 și WIC, cei de la Ubisoft Massive au fost întotdeauna „buni la grafică”. Probabil devenit și mai buni când cineva a început să pompeze fonduri într-un nou motor grafic care va pune serios la treabă consolele de nouă generație și PC-urile de câțiva mii de dolari ale vitorului apropiat. Așadar, potrivit declarațiilor unui oficial, în jur de 50 – 60 de programatori lucrează de ceva timp (câțiva ani) la Snowdrop, motorul grafic de sub capota lăcușoasă a lui The Division. Lângă fotorealism și luminie next gen, Snowdrop se lăudă cu un mediu destructibil și un sistem extrem de complex și potent de iluminare dinamică. Era să scriu complet destructibil, dar mi-am adus aminte că în demo prezentat la E3 nu am văzut ceva foarte impresionant.



TM

n joc
roxi-și
n
le
unt
elor
ă-
vel
gen"tare,
i in-
cimații
rifi-
lă a

suf.

un

eciali-

geți

dar

uțin

e să

e nu-

două

au

Deci,

șiva

t

bil au

eze

s la

ăteva

ima-

mo-

n. Pe

be lau-

com-

om-

io-ul

ant

ref.ro





din acest punct de vedere, ci doar cum gloanțele treceau prin geamurile unei mașini de poliție și printr-un panou publicitar plasat pe o clădire (e drept, câteva raze de lumină treceau cu lirism prin găurile din panou și infrumusețau tabloul distrugerii). Ca să fiu puțin cărcotaș, motoarele grafice și fizice care permit remodelarea „on the fly” a peisajului nu sunt chiar o noutate. Magic Carpet, de exemplu, te lăsa (ba chiar te încuraja pe alocuri) să „construiești” canioane în timp real acum aproape două decenii. În Syndicate Wars dărâma clădiri. În Red Faction făcea drum prin piatră seacă pe un sistem care nu cred că poate rula Excelul de azi. Și lista poate continua. Mai zăbovesc puțin asupra sistemului de iluminare cât să vă spun că mi s-a părut oarecum amuzant exemplul dat de unul dintre producători în același interviu când a fost întrebat cum grafica și fizica jocului vor afecta gameplay-ul: „să spunem că ai distrus o sursă de iluminare și va trebui să te adaptezi la această nouă situație”. În limbaj de oameni normali: ai stins lu-

mina, luptă pe întuneric. Din câte țin minte, chestia asta o puteam face în câteva jocuri și cu o generație de console în urmă. Sincer, mă așteptam la ceva mai consistent. Dar mai e timp...

În concluzie, din ce am văzut în demo-ul de la E3 (l-am urmărit într-un final să văd cum se „pupă” cu declarațiile producătorilor), The Division arată foarte bine. N-a

reușit să mă convingă că puterea de calcul descătușată de alde Microsoft și Sony în consolele lor de nouă generație va urca gameplay-ul pe culmi nebănuite ale interactivității și inovației, dar jocul are într-adevăr un



look next-gen (și cred că e prima dată când nu folosesc acest termen sarcastic, I really mean it). Iar luminița o la capătul găurii de glonț care un lirism aparte... În fața de năucii care au prezentat un joc ce se juca sin-



gur
imi
de t
M

urm
gene
rirea
În zi
foart
și aic
FARA

The l
acea
larm
Dark
biolo
Wikip
de co
trofe)
Divisi
biolog
uman
cum v
MMO,
tă al c
popul
vă vet
plet d
suprav
să vi l
câteva
State c
pi duș



gur (parcă Ryse: Son of Rome), Divizia Ubisoftului chiar îmi dă mari speranțe că gameplay-ul n-a fost sacrificat de tot pe altarul filmului interactiv.

MOTPTSARPG

Oriunde apare numele lui Clancy, fiți siguri că va urma o conspirație, un dezastru terorist, un bioatac și, în general, orice spaimă a popoarelor libere de la descoperirea fisionii nucleare și de la recrutarea antraxului până în ziua de azi (când un profesor ne prezenta la un curs, foarte entuziasmat, o poză cu dronă cânt un tânăr care, și aici omul a intrat în delir, ÎȚI POATE INJECTA OTRAVĂ FĂRĂ SĂ SIMȚI, CIOLAN IA MÂNĂ DE PE OSCIOSCOP!!!). The Division e un joc tipic Clancy, fără ruși de data aceasta, dar cu atacuri teroriste, inspirat din Operațiunea Iama Întunecată (Dark Winter) și Directiva 51. Pe scurt, Dark Winter a fost numele de cod al simulării unui atac biologic asupra Statelor Unite, mai multe găsiți pe Wikipedia, iar Directiva 51 e mai complicată (ceva legat de continuitatea guvernului federal în cazul unei catastrofe), din nou o găsiți pe Wikipedia. În universul The Division, Dark Winter n-a fost doar o simulare, ci un atac biologic real care, în doar cinci zile, a reușit să ducă rasa umană aproape de extincție. Voi, jucătorii, căci, după cum v-am spus și la început, avem de-a face cu un semi-MMO, faceți parte din The Division, o grupare survivalistă al cărei scop este de a salva ce-a mai rămas din populație și de a reinstaura ordinea și disciplina. Adică va veți plimba de colo-colo pe o hartă imensă și complet deschisă explorării a New-York-ului încercând să supraviețuiți. Primiți rații pentru trei zile, restul va trebui să vi le asigurați voi, semn că The Division va împrumuta câteva elemente de supraviețuire din titluri ca Day Z sau State of Decay. Când nu vă îngrijii de stomac, veți căsa-pi dușmani, prieteni și Al-ur, după tipicul unui shooter



multiplayer online third person și așa mai departe. Tot după tipic, prin interviuri am observat că producătorii se cam fereșcă să-i asocieze lui The Division titulatura de MMO. Și cred că a sosit timpul să vă explic pe scurt cum s-a format acronimul acela imens de la începutul articu-

lului. A dispărut un Massive și the Division a rămas doar un Multiplayer Online. Sar direct la Tactical, căci, în vâna shooter-elor multiplayer ceva mai tactice (gen Battlefield, Arma sau probabil Counter jucat... tactic), va trebui să colaborați în stil militar cu diverși cunoscuți sau



necunoscuți pentru îndeplinirea unor obiective (în general, misiuni „descoperite” prin peisaj, cum ar fi cea prezentată la E3, un shootout în fața unei secții de poliție) alese de voi sau de șeful vostru de grup. Nu zăbovesc asupra lui Action, căci unde sunt puști, gloanțe și oameni de pe Internet e și Acțiune, și cred că ați jucat îndeajuns de multe titluri moderne încât să vă închipuiți ce se întâmplă când oamenii de pe internet primesc puști și se strâng laolaltă pe un server. Ajungem la RPG și constat că, în discursurile de marketing sau prin interviuri, producătorii folosesc foarte des acronimul RPG când își descriu jocul (ba chiar într-un interviu, unul dintre producători afirma că jocul a fost gândit la început ca un RPG, iar shooting-ul a apărut după aceea). E de înțeles, oarecum, căci granițele RPG-ului au început să dispară în ultimul timp și orice joc în care fiecare kill este punctat de un norișor de sânge și un număr pe ecran care se termină în

XP a devenit RPG. Ei bine, în The Division nu există clase fixe sau, ca să citez câteva articole de pe Internet, „stereotipuri tipice RPG-urilor online” în limitele cărora personajul să se dezvolte, ci vă puteți construi singuri mașinăria de ucis investind într-o colecție măricică și diversă (adică sper că e diversă) de skill-uri, buff-uri, modificări pentru arme și echipament și așa mai departe.

Nu pot să-mi închei articolul fără să vă povestesc despre o idee interesantă a producătorilor, și anume o



aplicație care va rula pe tablete și va permite „navetiștilor” să se bucure și ei de The Division. În demoul de la E3, se putea observa o dronă micuță ce particule și ea, săraca, cu tot ce putea la efortul de război al oamenilor serioși cu puști și căciuli cazane. Din câte am înțeles, drona nu era controlată de AI, ci de un jucător uman pe o tabletă. Acum îmi aduc aminte că mă uitam cu Mircea peste screenshot-uri (omul încerca să mă impresioneze din greu cu eye-candy) și am văzut și o poză cu o tabletă și ceva hi-tech rulând pe ea. „Serios? Îi scoți pe tablete? Așa vrei tu să mă convingi?” „Nu, băi, cu o tabletă controlezi drona.” „Aaaaa, drona, deci... păi, asta schimbă tot. Câte pagini vrei?”

Acestea fiind spuse, voi încheia brusc informându-vă că The Division va vedea lumina zilei cel mai probabil la finalul lui 2014 pentru PS4 și Xbox One, iar un port pentru PC probabil va urma câteva luni mai târziu, după bunul obicei al Ubisoftului. ► ciolan



The power to do more



Dell Next Business Day

Service can arrive within the a.m. or before 9 a.m. on the next business day. 24-hour service available 24/7. Service available 24/7. Service available 24/7. Service available 24/7.

Latitude E5430

Procesor: Intel® Core™ i5-3210M Processor

Display: 14.0" HD

Memorie: 4GB DDR3 1600MHz

HDD: 500GB (7200RPM) SATA

Video: Intel® HD Graphics 4000

Conectivitate: Intel® Centrino Advanced-N 6205

Cod: DL-272211735



Disponibil prin partenerii Network One Distribution:

www.cel.ro; www.evomag.ro; www.marketonline.ro; www.oktal.ro; www.pcgara.ro



Intel logo, Intel Inside, Intel Core, Ultrabook, and Core i5 are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

THE LAST OF US

Tocăniță de omenire cu ciuperci flambate

Ingredient: o civilizație ignoranță în deființ un paraziț de natură fungică extrem de contagioasă, arhetipul tatălui și lupta pentru supraviețuire.

Mod de preparare: parazițul se amestecă bine cu civilizația, până dă în haos. Tatălui i se scurge cu grijă obiectul iubirii și protecției printre degete, la un foc tras cu M-16-le adevăratului zombie: militarul care urmează și el ordinele. Se lasă douăzeci de ani la fierț într-un amestec de întuneric cu o luptă dezumanizantă pentru supraviețuire. Se condimentează bine cu opresiune militară, revolte, lupte frenetice pentru putere. Adăugați o grupare idealistă, The Fireflies. Pregătiți o nouă șansă pentru tată, dar și o speranță pentru omenire. Amestecul se lasă la dospit

preț de vreo două-trei ore, timp în care puteți delecta invitații cu un antreu banal, care nu prevestește felul principal. Pregătiți un desert de multiplayer tactic cu glazură de lucru în echipă. Poftă bună!

Omul, cât trăiește, greșește

Uneori, mai și învață câte ceva din asta. Dacă vă ajută memoria și ați avut curiozitatea să-mi citiți preview-ul din aprilie 2012, știți că am pus noii creații de la Naughty Dog o prognoză destul de pesimistă. M-am înșelat. De fapt, a fost o eroare cinstită, fiindcă atunci când ai de lucrat doar cu niște vagi informații și un biet trailer, nu poți decât să te bazezi pe ceea ce poți deduce

ce din respectiva mănușă. Nu-mi aștrag opinia despre suprasaturarea pieței post-apocaliptico-zombilice cu decoruri americane, nici despre tendința de simplificare excesivă a gameplay-ului în favoarea depășirii unor povești neinspirate, pline de clișee și sentimentalisme. Ieftine. Numai că orice regulă mai are și excepții. Uneori, contrar tuturor așteptărilor, dintr-o premisă obosită și care nu promite nimic deosebit, poate ieși ceva proaspăt și apetisant, iar Hollywood-ul pare să nu și fi epuizat definitiv și irevocabil puterea de a inova. Dacă nu prin concept, măcar prin execuție. Cam acesta ar fi și cazul de față.

După cam multe dezamăgiri din lumea jocurilor, nu anticipam vreun titlu care să-mi dea socoteliile pe-

cap, în
Unch
joc n
făcân
niște
bun s
conuș

Din

J
nă, în c
orice te
ale con



cap, însă meseriași de la Naughty Dog, tatălui lui Uncharted, s-au autodepășit și au reușit să creeze un joc nicidecum perfect, însă foarte savuros și accesibil, fiind slalom printre (multe) clișee și reorganizând niște elemente reoriginale într-un mod original și de bun simț. Acestea fiind spuse, îmi scutur capul de conușă și vă invit să citiți în continuare.

Din lac în puț

Jocul se deschide cu o înduioșătoare scenă cotidiană, în care Joel, personajul central, vine acasă obosit, ca orice tată singur, cu gânduri la ipotezi și alte vicisitudini ale contemporaneității americane, iar Sarah, fetița lui, îi

luminează gândurile, amintindu-i că este chiar ziua lui și îi face cadou un ceas în locul celui care nu mai funcționa de multă vreme. După o sesiune de „father-daughter bonding”, fata e trimisă la culcare. Habar nu aveau că ziua respectivă avea să fie și ultima relativ normală din viața tuturor. Și într-adevăr, în toată noaptea, Sarah se trezește (preiei controlul) și-l caută pe Joel, care nu pare a fi de găsit. Scena mustește de pricepere artistico-tehnică: nu credeam să văd mișcări și reacții de om buimac de somn atât de bine realizate. Într-o construcție foarte bine regizată, îți porți de seama că ceva nu este în regulă, privind pe geamuri, ascultând la radio și spicuind din zările zilei care trecuse, pe măsură ce-ți croiești drum prin casă în căutarea tatălui. Și începe: Joel dă buzna în casă, cu un

vecin turbat pe urmă, pe care-l răpune sub privirile în grozite ale lui Sarah. Se întâlnesc cu fratele lui Joel, Tommy, și pomesc cu mașina și apoi pe jos prin hăpăsi de afară – o cursă frenezică, dar cu sfârșit tragic: un soldat o împușcă pe Sarah, care moare în brațele lui Joel (așa moarte digitală n-am mai văzut, te mișcă până la lacrimi), în timp ce Tommy îl execută pe respectivul, salvându-și măcar fratele.

După introducerea puternică, Naughty Dog derulează povestea douăzeci de ani mai târziu. Suficient timp cât mutația ciupercii Cordyceps, cauza dezastrului, să îngenuncheze omenirea și să o transforme într-o hoardă de simple gazde violente, dornice să răspândească boala, împotriva voinței lui.



Joel a îmbătrânit. Locuiește într-o zonă de carantină controlată strict de militari în Boston, alături de o brunetă focoasă, Tess, și sunt amândoi contrabandiști. Dintr-un tată grijuliu, a devenit un om rece, acru, cu o barbă amplă și fața brăzdată de chinul vieții bune din ultimele două decade. În fond, supraviețuitorii temporari al urgiei erau împărțiți fie în sectoare similare celui din Boston, cu armata la conducere, fie în comunități independente, mai mari sau mai mici – și puțin erau cei care alegeau să cuture constant fața răvășită a Statelor Unite, iar lupta pentru supraviețuire îi făcuse pe cei mai mulți dintre ei să lase etica deoparte, coborându-l la o condiție animalică.

Joel pleacă împreună cu Tess pentru a da de urma unui mic mafiot local, Robert, care fusese de la ei arme – prilej pentru un scurt tur al zonei de carantină cu rol de tutorial, în care te obișnuiești cu specificitățile controlului și deprinzi câteva tactici de furișare și luptă, în timp ce-ți croiești drum printre gangsteri către țintă. În paralel, armata îi vânează pe cei din grupul Fireflies, niște idealști

indezirabili, care căutau să restaureze viața la ceea ce fusese odinioară. Bineînțeles că lucrurile nu sunt nicodată simple, iar Robert se dovedește că ar fi vândut respectivele arme, însă drumul îl poartă la Marlene, chiar lidera găștii locale Fireflies, care, rănită grav, le promite de două ori pe cât pierduseră în schimbul unui mic favor – acela de a scoate din oraș pe ăstache o fetiță, Ellie. La insistențele lui Tess, Joel acceptă, fără prea mult entuziasm. Iar ce urmează este o călătorie lungă, dură, crucială, în care protagoniștii au ocazia să-și dea arama pe față, cu prestații actoricești digitale de zile mari.

Vânător-scormonitor

Ca titlu mănât de poveste, The Last of Us își adaptează gameplay-ul după necesități, trecând cu succes granițele mai multor genuri. Avem o parte bună de

acțiune, explorare, supraviețuire, niscă spiereturi, dar și de pac-pac la persoana a treia, cu furișat din belșug, elemente de role-play și niște mici infuzii de puzzle și platforming. După împărțirea echipei care a lucrat la excelentul Uncharted 2: Among Thieves, o parte din membrii continuat lucrul la Uncharted 3, în timp ce restul au devenit nucleul pentru dezvoltarea inculpatului de față, iar asta se vede din plin. Cine a jucat





Uncharted 2 se va familiariza mai ușor cu schema de control de aici și va remarca implementări în esență asemănătoare. Pe aproape toată durata jocului, acțiunea se desfășoară la persoana a treia, cu unghi de vizibilitate undeva între shooter și survival-horror. Adică mai restrânsă, dar nu în halul în care ne-a terorizat Resident Evil 5, de exemplu. Deși controlul are aspecte de finețe și mici complexități, s-a optat pentru simplificarea (câtre bine) a mecanismelor de cover – esențiale pentru furișat, dar și în luptele mai intense. Al libertate din plin și poți aborda situațiile de joc în ce manieră poțezi, însă provăle extrem de limitate și fragilitatea personajului încurajează întotdeauna o abordare cerebrală, mai tactică, în funcție de posibilități. Degeaba câștigi o bătălie în stil Rambo dacă ai rămas în fundul gol în fața pericolelor care pândesc la următorul colț. Din perspectiva asta, jucătorul trebuie să accepte niște convenții de gameplay care pot fi inițial supărătoare (pentru mine au fost, până le-am înțeles pe deplin rostul, în timp). De exemplu, degeaba omori pe șest un adversar înarmat până-n dinți, fiindcă, în mod contraintuitiv, de cele mai multe ori nu vei avea parte de echipamentul lui și va trebui să te descurci cu ce găsești prin explorare. Și asta implică mult scor-monit prin gunoale și în general în toate cotloanele nivelurilor, ca să nu mai vorbim că accesul către zone complet opționale este adesea obstrucționat de adversari problematici – adică implica riscuri deloc neglijabile. În plus, deși la o adică poți purta cu



Red Dead Redemption?



Listen Mode On

tine cam toate armele din joc deodată, muniția maximă este extrem de limitată și asta te forțează să-ți planifici cu zgârcenie mișcările, adaptându-te totodată la arsenalul pe care-l poți folosi la un moment dat. În consecință, de cele mai multe ori vei fi nevoit să recurgi la videsuguri, să dobori adversarii umani prin

strangulări-surpriză și chiar te furișezi pe lângă mutații mai periculoși fără să-l atingi, din mai multe motive. Pe de o parte, respectivii sunt capabili să te omoare dintr-o mișcare și sunt destul de rezistenți la arme. Pe de altă parte, executarea lor dintr-o bucată nu poate avea loc prin strangulare și necesită ustensile speciale, numite Shivs – un fel de lame improvizate (practic, rupi o foarfecă și îi legi lamele spate în spate, formând un cuțit cu



le nu merg pentru așa ceva), însă de regulă respective blochează accesul către o încăpere plină de provizii. Ai folosit shiv-ul pe monștri sau oameni și nu mai ai, te uiți ca vișelul la ușă, suspinând după bunătățile care se găsesc de cealaltă parte. Ai folosit shiv-ul pe ușă și nu mai ai altele, grijă mare să nu calci apăsat – fiindcă tot ele sunt cele care te pot salva de la o moarte sigură, printr-o apăsare rapidă de buton, când mutații mai supărați se năpustesc pe tine. Și dacă tot vorbim de adversari...

Printre sălbatici

Cei mai frecvenți inamici sunt chiar oamenii, care mănâncă o sumedenie de tipuri de arme, de la simple scânduri până la puști cu lunetă, bombe artistice și cocteiluri incendiare (practic, cam tot ce poți folosi și tu). Pot pune probleme destul de mari, fiindcă, dincolo de faptul că ținesc binișor spre extraordinar, Al-ii de stup îl face să se adapteze la acțiunile și situația ta. Bunăoară, chiar și la o abordare stealth, vor remarca imediat un camarad trănit la pământ și intră aproape întotdeauna în alertă la sunete suspecte. Pentru a le veni de hac fără pierderi de muniție, trebuie să te strecoari în spatele lor și să-i apuci, moment în care poți alege fie să-i folosești ca scuturi umane (nu pentru mult timp însă, fiindcă se vor

două tășuri), pe care nu le găsești chiar la tot pasul și care se strică, inițial, imediat după utilizare. Unde mai pui că poți duce cu tine maximum trei deodată. Aceasta reprezintă o altă convenție menită să limiteze opțiunile și să te forțeze la abordări variate și economice. Shiv-urile pot fi folosite și la deblocarea unor inculțori (nu, arme-

Thriller



abuz și vor apăsa în orice direcție, dar nu în mod aleatoriu, metoda silențioasă, dar de înaltă precizie, care îți permite să execuți cu un șovă. Alternativ, poți încerca să ai o abordare mai agresivă, unde îți convine, aruncând cărămizile în direcția inamicilor de frecvent întâlnite prin niveluri. Ba și poți să-l arunci de la o distanță mică direct în dânie, ca apoi să speri spre el și să-l cotocești înainte să se dezmeticească. Meleu este o opțiune viabilă economic, în special când vorbim de lupte unu la unu, însă cu mâinile goale nu faci o treabă prea grozavă, iar levierele și scândurile au o durabilitate limitată. Ba poți chiar să te năpustești la el în timp ce ții în mână sticle și cărămizi, care se sparg din prima, însă îți dau un mic avantaj în duel. În timp, poți modifica arma din dotare artizanal, făcând-o mai durabilă și totodată letală la prima lovitură (ulterior, primele lovituri) și chiar găsești arme care doboară inamicii din prima, precum macete și topoare. Amuzant este că le poți îmbunătăți și pe acestea, bandajându-le cu lăme, pentru a obține un mijloc prin care următoarele câteva lovituri vor fi, fiecare în parte, fatale pentru nefericitii care-ți stau în cale. Tensiunea nu dispare nici când te pui pe încropit truse medicale, bombe sau oțetului Molotov, fiindcă jocul nu pune pauză, iar ad-



rele
Al
uiri
jă-
mai
e
rt-o
d se

re
e

tu).

ap li
a, Ca-
In

r și
ca
or

e

ro

Pu pe crafting.



versarii sunt mai mult decât dornici să profite de momentele tale de slăbiciune. Cât despre partea de lămpăcat, seamănă, în linii mari, cu ceea ce ai văzut poate în Uncharted, cu mențiunea că asistența la ținut cu armele de foc nu este disponibilă decât pe cel mai ușor nivel de dificultate, iar pe cel normal poți totuși să arunci obiecte direct în adversari, fără să ratezi, însă numai de la o distanță mică. Cover-ul e sfânt, ca și manevrele de invăluire, dar lucrurile pot lua o întorsătură surprinzătoare, fiindcă nici dușmanii nu se feresc de la folosirea unor asemenea tactici. Trebuie să fii mereu conștient și să încerci să înțelegi meleul în spații cât mai mici, unde, pe lângă faptul că ești mai ferit de inamici, Joel tinde să execute mișcări speciale, trosnind și prăbușindu-se din imediata apropiere.

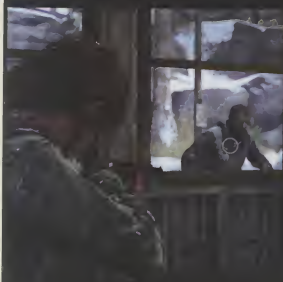
Mai târziu în joc, primești și o frumusețe de arc, care e foarte eficient, însă mai greu de manevrat, cu avantajul că dacă săgețile nimeresc în zone moi, pot fi extrase și refolosite — o economie de muniție importantă, însă care îți pune îndemânarea la grea încercare. Altminteri, pentru iscodit și furisat, vine în ajutor un sistem prin care Joel poate asculta cu atenție, iar contururile ființelor care emit zgomote vor apărea pe o rază variabilă, în funcție de împrejurări și nivelul abilității protagonistului. Da, există și o serie de skill-uri care pot fi activate și îmbunătățite selectiv, prin colecționarea de pastile (lecină, probabilit). În același timp, armele de foc

suportă și ele modificări contra unei alte monede de schimb, piesele — și asta doar când ai norocul de a găsi o masă de lucru dotată cu cele trebuincioase. Pentru a atinge nivelurile maxime de îmbunătățire, ai nevoie de scule suficient de avansate, pe care le găsești pe măsură ce avansezi în poveste. Astfel, cel de la Naughty Dog au asigurat persistența sentimentului de vulnerabilitate pe toată durata jocului.

Cel care dorește o provocare extremă poate opta pentru nivelul de dificultate Survivor, care te lasă cu

mult mai puține resurse, în timp ce inamicii sunt mai puternici și mai vigilenți, dar și fără avantajul de a putea „așa” prin pereți. Din când în când, NPC-urile care te însoțesc te vor mai avertiza când ai vreun inamic prin preajmă, însă cam atât. Din fericire, producătorul s-a gândit la toată lumea, astfel că opțiunile care nu-ți convin pot fi dezactivate și pe moduri inferioare de dificultate (precum Listen Mode). Mai mult, odată terminat, jocul oferă opțiunea New Game Plus (însă doar pe nivelul de dificultate pe care ai butonat), care-ți





menține skill-urile (de exemplu, vitalitatea maximă) și îmbunătățirile pentru arme din partida trecută, alături de diversele obiecte de colecție găsite din prima trecere. Însă, dacă înamicii umani sunt relativ previzibili, renunțând la avantajul unui Listen Mode, de exemplu, veți avea reale palpitări cu...

... celelalte jivine

Infecția cu cluperci e ceva destul de urât și în lumea noastră, darămite în cea închisă de Naughty Dog. Odată infectată gazda, prima etapă este pierderea totală a controlului (creierul este afectat) și tendința de a răspândi infecția către candidați sănătoși. În această stare, infecția se numesc Runners și se comportă similar cu hoardele din 28 Days Later. Sunt relativ ușor de învins și nu pot fi



ZombStal, Universul instalațiilor:
Mori de plăcere, nu altfel

imediat fatali (dacă te înșală, tot ai ocazia să faci în cană de buton pentru a te elibera), însă devin foarte periculoși în grupuri mari, așa cum îi găsești de obicei. Uneori, îi surprinzi în timp ce se hrănesc din vreun cadavru, ocazie perfectă pentru a-i lua prin surprindere. Din alt punct de vedere, jocul face o treabă bună în a ne arăta că bieții oameni sunt sub control fungic, prin fețele lor disperate și schimonosite, bătăute de ulmire și disperare – este clar că au devenit triști martori ai acțiunilor comandate de parazit. Nu că îi-e milă de ei. Săraci. Cel infectați de mai multă vreme sunt cu mult mai puternici și letali. Numiți clickers, ei suferă deja mutații severe, pierzându-și vederea, însă în favoarea unei sensibilități sporite

sune
porn
încet
Cea r
să-l d
apuci
dintr-
ilitate
un QT
rili, ca
pot pu
C
de mu
poate
In mor
a te de
U
trem d
culoase
poate c
otrăvito
sensibil
precisă
Totuși, r
cale bo
In
tice de l
provoca
chise, că

Send more paramedics!

sunet. Din fericire, poți naviga printre ei cu lanterna pomică, singura grijă fiind să mergi pe vine și foarte încet, în funcție de cât de aproape te situezi de ei. Cea mai bună metodă este să-i eviți pe cât posibil și să-i distragi aruncând obiecte. Odată alertat, dacă apucă să se apropie suficient de mult, te termină dintr-o mișcare, cel puțin până apuci să studiezi abilitatea de a te salva în ultima clipă cu un Shiv, printr-un QTE de scurtă durată. În combinație cu alergătorii, care văd bine-mersi și sunt cu mult mai agilați, pot pune probleme enorme.

O altă varietate sunt niște hibrizi, într-un stadiu de mutație în care mai văd cât de cât, dar sunt cât se poate de fatali. Din fericire, apar relativ târziu în joc, în momente în care teoretic ai suficiente mijloace de a le descotorosi de dășii.

Ultimul tip ar fi Bloaters-ul, un fel de mini-boss, extrem de puternic și scârboș, plin de excrescențe tuberculoase, care, pe lângă faptul că vede bine-mersi și poate chiar să șarjeze, aruncă de la distanță cu spori ozonatori. E foarte greu de ucis, fiindcă punctele sale sensibile sunt chiar respectivele excrescențe, iar întindea precisă cu gamepad-ul a fost și rămâne de groază. Totuși, nu-i place nici focul și - din fericire - nu-ți iese în cale foarte des în joc.

În rest, nu există boși, ci doar combinații problematice de inamici, situații care mai de care mai diverse și provocatoare tactic, atât în segmentele de joc mai deschise, cât și în cele mai restrânse spațial, dar intense.



De zile mari

Deși folosește mecanici de joc destul de simple și un număr restrâns de inamici, The Last of Us strălucește prin designul nivelurilor, unul cum rar îți mai e dat să vezi la titlurile recente, care oferă numeroase oportunități tactice, chiar și în spații mai înguste. Cum parcursul de tip Gears of War e interzis din start de austeritate, lucrurile se complică și mai mult când ai de-a face deodată cu lunetiști care te pândesc de la distanță, maniaci care se năpustesc cu băte și cocktailuri molotov să te scoată din

cuib și suplimentar o doză de infecția care atacă pe cine apucă, ridicând haosul pe noi culmi. Asta te forțează să alternezi între furișat, înclăstări corp la corp intense și utilizarea judicioasă a puștelor resurse de care dispui. Nu o dată, m-am chinuit să adun satanele în grupuri cât mai compacte, pentru a-i nimici cu un Molotov bine plasat. La fel de bine, poți plasa o bombă plină de cuie și lame lângă leșul unui adversar doborât în tăcere, pentru ca patula care se va repezi să-i verifice pulsul să aibă parte de un sfârșit exploziv. În afara ciudatelor combinații de băte cu foarfecă, topoare și arc, arsenalul rămâne unul destul

to-
rte
oi-
re-
abă
ol
răz-
ait
Mai
tă

I
la

Cineva arde de nerăbdare
să-mi facă felu'



THE LAST OF RAINBOW...

FOUR



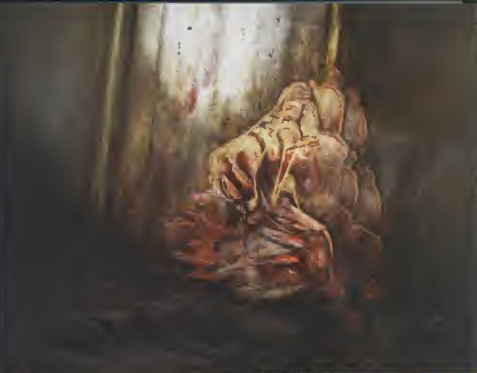
HORA TACTICĂ



de tipic, cu revolver, pistol, revolver cu kuneță, carabine și puști de vânatoare, însă care trebuia folosit foarte conștient, cu îndemânare, dară vrei să fi căsătorit și poate eficient. În mod ciudat pentru un astfel de joc, cea mai mare parte a jocului ți-o petreci în compania unor NPC-uri aliate. Fie că e vorba doar despre Elise, Tess sau Amanda, fie că îți apar în cale temporar și alți oameni prietenoși, ai mereu câte un dialog interesant de purtat și poți profita prin tactică de prezența aliaților. De exemplu, într-o secerență, un aliat stă de veghe cu o carabină la un balcon și cade în sarcina ta să confrunți direct opoziția. Dacă acționezi inteligent, poți aduce înamicii în locuri unde devin ținte perfecte pentru acesta – un avantaj enorm față de acțiunea bezmetică, pe cont propriu.

Porțiunile de explorare alternează cu scene de acțiune comprimate, bucați de platforming, mici puzzle-uri de navigare, dar și cu zone mai întinse, cu aroare de sandbox, unde poți rezolva situația în orice ordine și manieră găsești de cuvință. Nu lipesc nici crescendo-urile subtile, soldate de regulă cu încheștri intense și fugi frenetice, iar acțiunea este condimentată pe alocuri cu minigame-uri surpriză – unele pe care cel puțin subsemnatul nu le-a întâmpinat cu prea multă bucurie. Toate momentele jocului sunt punctate de o ambianță sonoră adecvată momentului, de la piese și ambiente misterioase, triste sau vesede, până la unele care-ți ridică și uitălmiră din pie de pâr de pe brațe și-ți dau fiori reci pe sira spinării, dar și





Cred că ne rămâne și de-o tocăniță!

de clip-uri in-game și dialoguri realizate la mare artă.

În fond, întreg gameplay-ul, de foarte bună calitate per total, este un pretext pentru a spune o poveste emoționantă, servită de un motor grafic care scoate și ultima picătură de performanță din deja bătrânul PS3. Sigur, tehnic vorbind, începe să fie deranjant rezoluția redusă de render pentru anumite obiecte și efecte, însă atenția pentru detaliu, spiritul



artistic și utilizarea optimă a efectelor de iluminare, de câmp de profunzime variabil, jocurile de lumină și umbră însușitește neașteptat de frumos atât peisajele apocaliptice citadine; cât și oazele de aer proaspăt în care natura continuă să existe, nestingherită de tragedia omenirii. Naughty Dog sunt niște meseriași de excepție, iar când vine vorba de regie și abilitatea de a spune o poveste, vorbărează de creativitate. Cel puțin pe hârtie, toată alura cu ciuperci parazite și relații înduioșătoare între protagoniști pare a bazaconia de muls niște bănuț. În practică, The Last of Us se ferește cu grijă de multe clișee pe care le-ar aștepta cineva familiarizat cu genul și vine cu o abordare adesea plăcut surprinzătoare, atât în conturarea personajelor, cât și în rezolvarea multor situații. Micile detalii vizuale și sonore completează perfect atmosfera și reușesc să te implice neașteptat de intens în evenimente, mai ales că vorbim despre un joc la persoana a treia. Până și felul în care se cubărește în cover Ellie alături de Joel, care adoptă o postură prin care o protejează suplimentar, are un rol în istorisire. Odată ce treci peste micile concesii făcute pentru a contura gameplay-ul, te poți scufunda complet



**Să-mi ziceți Rambo dacă
nu-i dau headshot.**



în lumea virtuală, pentru a cunoaște personajele, care se deschid, puțin câte puțin – și de care mi se pare imposibil să nu te atașezi, într-un fel sau altul.

La capăt de drum

Sigur, nici titlul de față nu este complet ocultat de probleme. Uneori, poți distinge înamicii dintr-un schimb de focuri aruncând o cărămidă căs, alții te mai biochezi printre aliați, care nu se grăbesc să-ți facă loc din spații mai înguste, însă, din fericire, problemele de orice fel nu sunt grave și apar suficient de rar încât să le poți trece cu vederea pe de-a-ntregul. Întreg care începe mai lent și nu foarte interesant, cu pasajele care servesc drept tutorial și pentru introducerea în poveste și a personajelor, însă care continuă într-un crescendo subtil, dar constant, până la unul dintre cele mai reușite finaluri pe care mi-a fost dat să le văd în filme și jocuri deoparte. Unul care te implică direct și te face să-ți dai arama pe față, care, indiferent ce părere veți avea, va rămâne în memorie multă vreme. Mi-ar plăcea să-l pot discuta pe larg, însă nu aș avea cum fără a vă strica multe surprize. Influențele din I Am Legend, City of Thieves, 28 Days Later și multe altele se îmbină armonios, protagonistul este insuficient de o variantă de voce mai obosită, foarte potrivită pentru Joel, aparținând aceleiași Troy Baker care a prestat pentru



Booker DeWitt în Bioshock Infinite. Aș putea chiar să trasez o paralelă între The Last of Us și creația lui Levine (orientată mai mult filosofic, mai prețioasă), însă mi-e teamă că Ghinea lmi va da de urmă și-mi voi găsi sfârșitul sub vreun monost virtual de Race.

Vă invit, așadar, să-l încercați cu prima ocazie, fiindcă, cel puțin pentru mine, va rămâne unul dintre cele mai reușite jocuri butonate vreodată. Unde mai pui că, odată ce l-am terminat, parcă lmi vine să-l reiau pentru a vedea tot ce mi-a scăpat – dar și pentru

a experimenta mai mult cu posibilitățile extinse din timpuri de modul New Game Plus. Necazul este că, în același timp, nu mă pot desprinde nicicum de multiplayer. Iminentele DLC-uri interesante sunt de o certitudine, iar posibilitatea unui sequel mi-e în egală măsură apetisantă.

Pe scurt, The Last of Us este de neratat. Din păcate, nu mă aștept să-l vedem în viitor pe altceva decât PS4, fiindcă unde Sony apare la distribuție, ține la exclusivitate. Așa că nu veți vedea vreodată portul

► **Caleb**

VERDICT LEVEL

- prețuri pe client; fiți pe mână multe zile
- accesibil, dar mai degrabă trist
- prezența de scenarii; atenție la detaliu
- multiplayer tactic, tensionat foarte puțin
- control pe alături dublu; se mai putina lucra la viteză
- început reînnoșat; are și secvențe mai puțin interesante
- Al-ol, deși bun, are locuri surprizătoare
- înțeles nu foarte direct (dar interesant)

PE SCURT

Am pus, intern, cenzurată imaginea de o echipă memorabilă, la 44 de ani mai greu încă, odată pentru, nu-și mai vine să își controleze din mână. Scurt și multiplayer-ul surprinzător de apăsător, reușită o adevărată splendorie de Gears of War.

Sau: Producător Distribuitor Ofertant

CERINȚE MINIME

Consola

ALTERNATIVA BIOSHOCK INFINITE

Cumpleșca lui Levine, deși orientată într-o altă direcție, are soluții înfrânt comune (dilema de voce protagonistului) pentru a face viața revigorantă și interesantă, alături de seria încheiată, mai strică în jocul din viața ei în viața capitală.

ART mania FESTIVAL TRANSYLVANIA SIBIU 2013

WITHIN TEMPTATION
 DEINE LAKAIEN HAGGARD
 AMARANTHE XANDRIA ORPHANED LAND

5-11 AUGUST 2013



MUZEUL
 NAȚIONAL
 BRUKENTHAL



"Nimic nu este cu adevărat pierdut,
cât timp păstrăm vie o amintire."

L.M. Montgomery

REMEMBER ME™

Cu toate că anul 2013 nu a fost lipsit de metehnele sale, un lucru este sigur: personajele feminine din universul ludic s-au bucurat de o atenție deosebită, mulțumită unui binemeritat proces emancipator, susținut de câteva titluri deosebite – ce nu s-au sfiit să portretizeze eroine puternice, conturate nu prin dimensiunea bustului, ci prin

adâncimea ori naturalețea emoțiilor umane. Emoții stimulate de situații tensionate, menite să scoată la iveală caracterul feminin tridimensional. Din acest punct de vedere, jocuri precum Tomb Raider, Bioshock Infinite sau Remember Me au modelat în linii naturale, deloc forțate, eroina polivalentă, fermă, temerară, abilă, dar afectată în același timp de puternice trăiri interioare.

ut,

omery

ite
nsi-
am
er,
e, ar
te-

ro

Nilin: o maimuță cyberpunk.

Cred că ai un glitch pe față.

... Sensibilitatea și frica s-au rupt de funcția noastră, adoptând pentru prima oară rolul unor elemente fundamentale în definirea complexității psihicului și spiritualului feminin, infinit mai fascinant decât analogele lor masculine. Pentru mine, Nilin – o altă Lara Croft și Elizabeth – simbolizează prezența acestor valori supreme. Nu m-aș fi gândit niciodată să le voi descoperi într-un action-adventure de la Ubisoft, rezultat din amestecul unui beat'em up liniar cu un platformer mediu, dar îmbrăcat în straiele unei povești cel puțin inedite. Despre Remember Me nu este prima oară când scriu și, chiar dacă a trecut un an de când îmi storceam creierii încercând să materializez un preview bazat în totalitate pe un scurt demo prezentat la E3 2012, produsul finit se ridică la nivelul așteptărilor mele realiste (și al entuziasmului nemascat). Ba mai mult, precizez că sunt la începutul cu majoritatea recenzorilor jocului, deși nu pot să știu de unde până unde s-a infiltrat ideea

de joc integral prin alte case – însă eu mi-aș paria că banii de gume Turbo pe mimetismul unei prezențe, ce se complăce tot mai des în granițele comodații atunci când lipsește factorul hype.

Never Skip Nilin

Nilin, Vânătorul de Amintiri. Eh, mi-e greu să mă despart de protagonista jocului atât de ușor, căci Nilin merită un paragraf numai al ei. Remember Me este un titlu dezvoltat integral de Dontnod Entertainment, o proaspătă echipă franceză, aflată la primul proiect AAA, însă vizunea lui Jean-Max Moris

a ridicat ștacheta creionării eroinelor feminine la un nivel cel puțin egal cu Lara Rhiannai Pratchett (spuneți ce vreți, dar am văzut pentru prima oară în Lara Croft o supraviețuitoare, nu un sex bomb). Nilin respiră. Nilin puisează. Nilin există, acolo, în Neo-Parisul digitalizat de pe sectoarele HDD-ul meu. Însuflețită de Kezla Burrows, corifea acestei aventuri futuriste despre amintiri, spirit și însemnătatea experiențelor noastre



Și uite așa amestecăm în amintiri.



umane radiază naturale, făcând posibilă o identificare directă cu indoiile, regretele sau, de ce nu, furia manifestată prin violență. Dar Remember Me este un beat'em up unde, culmea, luptele au o importanță minoră, mai ales atunci când sunt comparate direct cu magnitudinea viziunii asupra viitorului societății umane sau cu autopsia dilemelor morale la care este supusă Nilin, atrasă fără voia ei în epicentrul unei lupte pentru eliberarea de sub tirania supra-tehnologizării. Tocmai simbioza perfectă poveste-personaj-locație face din creația celor de la Dontnod un joc proaspăt, original. Fiecare acțiune predestinată e urmată de o reacțiune neașteptată, orice clădire imaculată din Neo-Paris eclipsează o speclă mizeră, iar organismele cibernetice vitruviene (un fel de roboți asimilabili cu proporții perfecte) din apartamentele luxuriante sunt antiteze magistrale ale mutațiilor schizofrenice din canalizări. Or, Nilin se află permanent captivă pe muchia dintre motivele personale și cauza generală – aka „the greater good” – din spatele propriilor

Neo-Paris, mon amour.





acțiuni. Așa se face că nu voi putea trece prea ușor peste monoagele interioare, inteligent plasate între capitolele jocului, sfătulindu-vă să procedați la fel. Așadar, opțiunea Skip este superfluă.

Neo-Paris Futurama

Remember Me nu este un joc scris după șablonul acțiunii explozive. În schimb, povestea se desfășoară într-un ritm domol, alimentat de filosofie și o viziune rece asupra viitorului. Neo-Parisul anului 2084 se află sub „asediu” unei tehnologii avansate, intitulată Sensation Engine (Sensen). Un produs al corporației Memorize, Sensen funcționează asemenea unei extensii artificiale a realității – un soi de apendice între individ și o rețea virtuală integrată în mediul înconjurător. Principala funcție a dispozitivului rămâne posibilitatea modificării memoriei umane, prin stocarea, ștergerea sau alterarea amintirilor. Aproximativ 99% din populația Neo-Parisului utilizează un Sensen, memoria devenind una dintre resursele costisitoare, esențială precum apa sau hrana. În vârful piramidei controlului se află, desigur, corporația Memorize, tronând peste o societate dependentă, împărțită în clase cu diferențe uriașe de statut, ținută în frâu prin tehnologie, monitorizare excesivă și o forță de securitate privată. Cam ce se în-

tâmplă acum cu lumea noastră globalizată, sufocată de consumerism. Fiindcă mă dau în vânt după arta jocurilor, nu este de mirare că lumea imaginată de Jean-Max Moris și echipa lui mi-a iradiat centrul



plăcerii cu estetica și imagistica inspirată din preceptele utilitarismului. Arhitectura pariziană clasică se îmbină cu școala bauhaus, dând naștere unui oraș cyberpunk cu influențe stilistice europene postmoderniste. La polul opus se află mahalele mizere, bântuite de sărăcie și Leapers – mutații umanoide, dependenți de memorie, degradați din cauza efectelor Sensen-ului. Jocul începe în La Bastille, o închisoare de maximă securitate, administrată de Memorize. Captivă și traumatizată, cu o memorie pe jumătate ștearsă, Nilin este salvată în ultimul moment de către Edge, vocea rațiunii din spatele Erroriștilor, un grup anarhist proscris, satul de erozii societății pariziene. Prezent numai sub forma unei legături radio, Edge devine un ghid pe drumul răzbunării și al deslușirii trecutului, trăind în Nilin vechile ei abilități de Memory Hunter. Cu ajutorul unui dispozitiv special, un vânător de amintiri poate accesa, fura sau remixa experiențele victimei – mecanică de bază pe parcursul campaniei jocului, integrată ferm în gameplay. Meandrele vendetei personale, suprapuse cu cauza Erroriștilor, o vor purta pe Nilin din adâncurile metropolei spre cei mai înalți

zgarie-nori, însă liniaritatea platforming-ului scade drastic din valoarea călătoriei. Nu vă așteptați la un Assassin's Creed, deoarece Remember Me pică în plasa mediocrității din acest punct de vedere. În ciuda animațiilor fluide și a controlului precis, mișcările și săriturile sunt mai mult o formalitate, jocul indicând permanent următorul pas. Un tag portocaliu te poartă de mână, strivind orice fărâma de libertate sau creativitate a jucătorului.

oului. Donnod putea realiza ceva măreț folosindu-se de mediu și un platforming evoluat, parkour-like, fără prea mult efort. Sub forma actuală, navigația prin jungla urbană nu sparge barierea unui modest joc de unește punctele: sări aici, apoi aici, acum aici, și voilà! Nici combat-ul nu strălucește, deși teoretic ar fi interesant. Sensen-ul mărețește lupta corp la corp folosind Pressens, mișcări ce pot fi combinate liber din meniul Combo Lab. Există patru tipuri de Pressens, dobândite prin acumularea de Procedural Mastering Power (PMP, echivalentul punctelor XP). Pressen-urile de tip Power generează damage și sunt perfecte alături de Chain (dublează loviturile precedente) în combo-uri lungi. Regen și Cooldown afectează cu fiecare hit refacerea vieții, respectiv reduc durata dintre abilitățile speciale. Combinațiile posibile sunt nenumărate, dar necesită utilizarea a două butoane, apăsată într-un pattern fix. După

Sensen-ul poate interacționa fizic cu mediul înconjurător.



Astfel de locații au un farmec artistic aparte.



foarte puțin timp, luptele încep să pară plictisitoare și artificiale, până când devin o adevărată corvoadă. Pe parcursul campaniei, Nilin își recapătă puterile pierdute pas cu pas, deblocând abilități speciale, denumite S-Pressens. Acestea se disting prin efectele devastatoare și sunt grupate într-un clickwheel cam stângaci implementat. Partea bună, cea care introduce puțină tactică în ecuație, este perioada de cool-

down. Astfel, nu puteți abuza de S-Pressens oricând și oricum, deși un combo special poate reduce intervalul de timp necesar. Una dintre cele mai spectaculoase abilități convertește inamicii roboți în aliați – cel puțin până când efortul expiră, forțând

țintele sintetice la o sinucidere violentă. Oponenții nu sunt deloc variați ori inteligenți, cu toate că pun probleme serioase pe ultimul nivel de dificultate, năvălind în număr mare. Cel mai comun saci de box schizoidi sunt Leaperii, foarte agili și imprevizibili. Oricum, după jumătatea poveștii, Nilin pune mâna pe un Spammer, un soi de armă cu rază lungă, eficientă împotriva mutațiilor din mahala și foarte practică când vine vorba de activat vreun button îndepărtat. Sabre Force – poliția privată Memorize, echipată numai cu arme meee non-letale, căci glonțul nu mai e la modă în distopii – necesită ceva mai mult button mashing. Combo-urile axa-





Charles Cartier-Wells, mintea din spatele milioanelor de minți.



te pe damage devastează lejer un grup de Enforcers, însă prezența unui robot rezilient face din utilizarea strategică a S-Presen-urilor o artă ce trebuie musai stăpănită. Producătorii au implementat și un sistem de execuții, marcat vizual prin apariția unui simbol deasupra țintei. Nilin își folosește mînașă din dotare pentru a supralîncărsa Sensen-ul inamicilor, în ceea ce Dontnod numește Memory Overload. După al doilea contact cu „zee baddies”, locurile luptelor devin deja previzibile, schimburile de scatoalce desfășurându-se mai mereu în gangurii, curți sau pe acoperișuri – în traducere liberă, arenele tipice oricărui beat'em up linar. Singurele momente relativ intense sunt luptele cu boșii, desfășurate după rețeta clasică a exploatării slăbiciunilor cu lovituri repetate. Totuși, originalitatea artistică a unor astfel

de lupte, cum este întâlnirea cu Madame, întărește valoarea combat-ului și rupe din monotonia. De asemenea, mărturisesc că apariția unui mecha uriaș și zgomotos a fost o surpriză terifiantă. Zorn mi-a rămas întipărit în centrul memoriei drept cel mai înspăimîntător boss din Remember Me – goarna holografică și viteza incredibilă fac din el un oponent redutabil, capabil să domine psihologic, cu vocea metalică, rece, cumplită. Din păcate, jocul nu are parte de suficiente clipe epice pentru a-și spăla definitiv toate incorectitudinile din design.

Les outils du métier

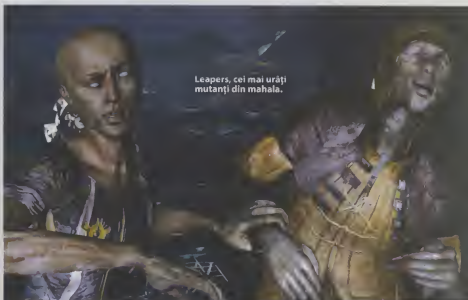
Regret și acum faptul că nu am parcurs jocul în limba franceză. Poate era mai bine, de dragul atmo-

sferii neo-pariziene. Oricum, voice acting-ul superb nu m-a dezamăgit absolut deloc, ridicându-se la nivelul unei producții AAA serioase. Dar elementul de maximă importanță pentru Remember Me, privit în ansamblu, rămâne memory remixing-ul. Această mecanică de joc face exact ce îi spune numele. În călătoria ei violentă și, nu de puține ori, dramatică spre inima companiei Memorize, Nilin este nevoită să modifice structura amintirilor unor personaje cheie. Sistemul funcționează după o formulă interesantă, nemăintărită până acum în alte jocuri. Cu ajutorul mînașii de Memory Hunter, o amintire importantă din mintea țintei este derulată asemenea unui film. Cursul memoriei urmează o relație cauză-efect, cele mai mici detalii având o influență majoră asupra rezultatului, astfel încât Nilin poate interacționa într-o ordine cro-

nologică inversă cu obiectele din fiecare cadru. O ceașcă de cafea vărsată la momentul potrivit sau schimbarea poziției piedicii unei arme poate avea efecte catastrofale, corupând permanent rezultatul amintirii. Folosindu-se de memory remixing, Nilin poate altera permanent convingerile unei persoane, în folosul propriei agende. Dacă acest proces este etic ori nu rămâne de discutat – așa cum și asasinatelor lui Ezio lasă loc diverselor interpretări morale. Deoarece memoria umană este materializată în universul Remember Me, Nilin poate fura literalmente amintiri, pentru a obține informații importante, sau poate re-înregistrări mnemonice, sincronizându-se cu acțiunile urmărite. Împreună cu diferitele funcții ale măștii, augmentate de Sense, interacțiunea cu mediul înconjurător depășește în complexitate, uneori, acțiunea efectivă a jocului. Or, altă explicație pentru lipsa de magnetism a gameplay-ului nu găsim, cu toate elementele originale introduse de Dontnod. Dacă în preview aminteam de posibilul rol important al unei mecanici stealth, ei bine, din conceptul inițial nu a rămas mare lucru. Cu excepția unor drone cu rute fixe de patrulare, ușor de evitat, nimic nu îi stăpânește avansul protagonistei. Unele misiuni, cum este infiltrarea în La Bastille, puteau beneficia de câteva puzzle-uri mai dificile și niște porțiuni de nivel orientate intens pe stealth, însă nici pomeneală de așa ceva. Graba sau neșansa, poate chiar lipsa de inspirație, împiedică Remember Me să-și arate colți, gătindu-l bucată bună din potențialul neexploatat al jocului, iar acest fapt mă întristează profund.

De ținut minte

Eu și review-urile mele larăși m-am trezit captiv în limbajul oral, iarăși am umplut pagini spunând nimic despre de toate, concentrându-mi energia spre niște detalii lipsite de importanță. Cel puțin asta simt atunci când mă uit în urmă, peste paginile umplute cu text mărunț. Pe de altă parte, mi-e greu să izolez în totalitate acest text de informațiile prezente în preview. Mai degrabă, cele două articole alcătuiesc un tablou complet al aventurii cyberpunk prin care Nilin trece – o aventură când awesome, când mediocră. Știu, sunt subiectiv și confuz, dar indicele de



Leapers, cei mai urâți mutanți din mahală.



confort termic din locuința cât o cutie de chibrituri îmi afectează profund luciditatea. Sper doar că am atins corect măcar acele puncte interesante din compoziția jocului. Remember Me trebuie ținut minte, fiindcă aduce o briză de proșpețime peste universul ludic. Cu un personaj feminin ulmitor, o direcție

artistică originală și puțin memory remixing, creația celor de la Dontnod merită adăugată în colecția oricărui jucător curios. Remember Me se simte altfel de la om la om, chestie pozitivă pe scara mea de valori. Așadar, bravi cavaleri ai tastaturii, din deșertul garsonierei, vă spun remember it soon! ▶ **Aidan**



VERDICT LEVEL

- ▶ **Merit** atmosfera cyberpunk originală
- ▶ **Merit** Memory Remixing
- ▶ **Problema** scăderea, uneori
- ▶ **Problema** combat și platforming (câștig mult) mediu

PE SCURT

Remember Me este o aventură de acțiune în lumea distopică a Parisului futurist, dar platforming-ul mediu, combat-ul și scurtele secvențe de acțiune pot fi foarte interesante. Merit: 7.9/10, de care eu nu am îndrăginit până acum...

Produs de: **Dontnod** Distribuitor: **Warner Bros.**

Online: **Da**

CERINȚE MINIME

OS: **Windows 7** Procesor: **Intel Core i5-2500K** Memorie: **8 GB**

ALTERNATIVA **BMC DEVIL MAY CRY**

Ambele sunt jocuri de acțiune, dar și de platforming. Ce să aleg? Mă gândesc la asta, perfectă pentru jocurile de acțiune.



RESIDENT EVIL REVELATIONS

În căutarea Răului perfect

Acum un an și jumătate, când acest titlu a fost lansat pe 3DS, evenimentul m-a lăsat cât se poate de rece. Ca fan înrăit al primelor jocuri din serie: 2, 3, Veronica, Zero și remake-ul primului, pe care le-am jucat și terminat de cel puțin două ori, lansarea unui nou RE, pe o platformă pe care nu o dețin(eam), nu mai avea puterea să-mi aprindă interesul în niciun fel. Pentru mine, 4 a fost un action-horror bun, deosebit de interesant de controlat cu remote-ul și nunchuk-ul Wii-ului, dar cam atât. Departe de survival-horror-puzzle-urile care au făcut din Resident Evil un nume și pe care le iubesc. Când am văzut ce vor să facă cu 5, am scris chiar și un

special-preview în care îmi exprimam dezamăgirea. Odată lansat, a confirmat. A fost exact ce credeam că o să fie, mai mult action și mai puțin survival, horror sau puzzle. S-mi-a omorât orice speranță că voi mai juca un RE adevărat. Mi-am stins amărăciunea cu portarea pe Wii a remake-ului primului RE, care mi-a întârziat convingerea că nu prezintă un caz acut de nostalgie. Primele jocuri ale seriei, minus controlul, chiar sunt mult mai bune decât cele de acum.

Imediat după lansarea lui Revelation au început (logic) să curgă review-urile - „o întoarcere la rădăcini? Măi să fiel! Chiar dacă nu credeam că o să-l joc vreodată, m-am bucurat pentru că jocul a fost un succes, iar co-

munitatea a avut grijă ca cei de la Capcom să le audă mulțumiile. După Revelation a venit 6-le. Promitea multe, cu pasaje în stil vechi, amestecate cu action-ul penibil de acum. Speram ca porțiunile clasice... ar fi trebuit să mă învăț minte... Mi-am mai stins cât de cât amărăciunea cu DLC-ul pentru RES, Lost in Nightmares, disponibil, din păcate, doar pe PS360 (decă se poate, dar nu se vrea?) și iar am dat uitării franciza. Asta până în momentul în care am aflat că Revelation va face ochi albi pe PS360, cât și pe Wii U și PC. Am ales varianta de PC pentru că e mai ieftină, dar și pentru că mouse-ul pare a alege mai bună într-un joc în care e important să îți testezi părțile mai sensibile ale monstrilor. Startul în joc

Dacă nu ar mai exista așa ceva în niciunul...

Dacă ar începe toate Resident Evil-urile așa...

este cât se poate de mediocră, o dezamăgire aș putea spune, iar jocul devine de-a dreptul penibil pe parcursul capitolului doi. Aproape că am renunțat la a-l mai juca, atât de greu am digerat evenimentele și gameplay-ul. După care te surprinde și crește în valoare până spre finalul dezamăgitor. Cum calitatea titlului variază atât de mult, un review clasic ar deveni incomod și nici nu ar spune toată povestea, așa că o să încerc să transcriu, dacă nu e cu supărare, amalgamul gândurilor mele din prima porțiune a jocului, așa cum s-au format și transformat ele în acele momente.

Răul se lasă așteptat

New Game: Îmi place cadrul ales, un vapor de mari dimensiuni, în derivă, are tot ce-l trebuie pentru a susține gameplay-ul, dar și pentru a păstra iluzia realității într-un joc ca Resident Evil. Culoare întortocheată, camere mică, dar mai ales multe uși, greu de deschis sau închis. Pericolul principal pe un vapor este focul, așa că mai toate ușile ar trebui să fie ignifuge și foarte rezistente. Pentru început îl conduci destinele lui Jill (Valentine), urmată mai peste tot de noul ei partener Parker, Luciani. Mișcarea este de a-l găsi pe Chris (Redfield), cel mai probabil captiv, rănit sau mort, undeva pe vas. Ca timp, story-ul este plasat între 4 și 5, imediat după ce BSAA a luat ființă. Nu că m-ar interesa, majoritatea RE-urilor vin cu povești de povestit, dar rar se lasă în serios. Niciodată nu am anticipat un RE din acest punct de vedere, niciodată nu mi-a plăcut dacă e un prolog sau îl dă înainte, pentru că întotdeauna au reușit să mă surprindă, pozitiv sau negativ, nu contează, cu personajele propuse, misterele nebușite, nolle idile, trădările neașteptate și morțile subite. RE-urile sunt ca un serial înfrânt, dar bun, cu zombie. Bine, erau odă zombie, pentru că în timp s-au tot transformat, aici aducând mai mult cu creațiile cosmice din seria Silent Hill decât cu clasicii morți umblători. Din punct de vedere psihologic, într-un joc care propune un mediu realist, impactul nu e unul tocmai

Dacă ar reduce din virusași și l-ar face mai greu de dovedit...

bun, deoarece, cu cât te îndepărtezi mai mult de forma umană sau animală – deci de natural, de posibil –, cu atât mintea noastră are tendința să categorisească arătările ca aberații și să taie în acest fel atât din înșelăciune, cât și din groază sau stres. Primul contact a fost dezamăgitor, hălci bipede, fără fețe, deci fără personalitate, cu mișcări banale de împiedicări, cu membre transfigurate, care se întind să te prindă. Acum că am pus pe foale nu

sună chiar rău, sau sună rău în sensul bun, dar designul lor prea simplist și plelea nenaturală (par toți trași în tipă) mi l-au făcut penibili. Ar trebui să-mi fi fost scârba sau măcar teamă, dar am descoperit freak-ul din mine în timp ce jucam Limbo și sunt antrenat de zecile de jocuri horror să nu-mi mai pese. Nu am mai văzut un film care să mă îngrozească cu adevărat, de nici nu-mi mai aduc aminte. Pe de altă parte, zombie din seria RE nu au fost

ul-
o-
se
o
Impactul nu e unul tocmai



JOACA ÎN MULȚI

Când am ales între Wii U și PC, ochii mi-au căzut și pe posibilitățile oferite de consolă. Jocul vine cu multiplayer local, cu un jucător pe tabletă și unul pe TV, dar și cu posibilitatea de a juca doar pe tabletă în caz că TV-ul este sub ocupație. Pe PC nu există multiplu local, nici măcar în split screen. De ce, este peste puterile

mele de înțelegere. Ba chiar mă așteptam, dacă tot s-au muncit cu Wii U-ul, să găsesc o minune, un extended desktop care să permită joaca locală pe două monitoare, fiecare cu al lui. Alt lucru pe care nu-l înțeleg este de ce nu există un cooperativ clasic pe niciuna dintre platforme, când munca e deja făcută și aproape peste tot în single ești urmat de un camarad. Există doar un mod de joc numit Raid, în care 2 jucători încearcă să ajungă la capătul nivelurilor pline ochi de virusași.

Dacă mi-ar da mai puține gloanțe...

Inghesuală mare, iluminare tare.

decât poate în primele un mister. Oamenii de știință se tot joacă cu viruși, atât în scopuri militare, cât și teroriste, necurate sau cretine. În această lumină, cam orice monstru apărut în RE, dacă are o fiziologie cât de cât fezabilă, ar trebui automat acceptat. Inițial am crezut că supărații pe viață arată cum arată datorită portării de pe 3DS, dar nu. În general, texturile și modelele sunt foarte arătoase, personajele jucabile fiind chiar mai detaliate decât cele din RE6. Per total, grafica jocului nu se apropie de monștrii action actuali, dar nici nu-ți zgârie retina. În plus, merge în 1440x900 cu toate detaliile la maximum și cu plăci și procesoare mai vechi. Eu am testat cu un Q8300 și un 5770. În versiunea jucată de mine, 1.02,

jocul nu sacadează, nu are bug-uri, camera nu se așază aiurea, opțiunile de setare a parametrilor sunt suficiente și satisfăcătoare, ce să mai, din punct de vedere tehnic mă declar mai mult decât mulțumit. Gameplay-ul însă...

Vreți să transformați Revelations în telenovela perfectă? Jucăți-l în spaniolă, cu subtitrare.

Mes a interpolación de las últimas coordenadas conchecias os otoca —

Cea mai bună veste este că toți protagoniștii pot trage și încărca din mișcare. O îmbunătățire care respectă faptul că și Jill, și Chris (și toți ceilalți activiști ai acestui titlu) nu sunt niște simpli oameni sau polițiști priși. Într-o aventură horror, sunt ditamai super agenții, super antrenanți și calificați în a da omorul virusaților. Ar trebui să știe la ce să se aștepte, cum să reacționeze și cum să lupte. Iar jocul, cu bucurie o spun, respectă acest adevăr. Personajele nu se panichează în niciun moment, comentează credibil și reacționează mereu cu cap. Un lucru foarte bun, dar care subliniază toate celelalte aspecte mai puțin verosimile. Primul lucru care mi-a sărit în ochi, și care o să vă scoată din minți o perioadă, a fost felul în care Jill și compania deschid ușile. Băi nene, lăsând la o parte faptul că pe un vapor ușile nu se deschid aproape niciodată în ambele direcții, ce om normal deschide toate ușile larg și face un pas mare înăuntru indiferent de situația din spatele lor. O să fie momente în care o să vă retrageți într-o cameră, urmăriți de doi, trei monștri, o să vă bucurați că ați ajuns la ușă, orice ușă, pentru că nicio arătură din Revelation nu a învățat să le deschidă, după care o să vă gândiți cu ciudă că singurul mod de a avansa în joc este prin ușa care tocmai v-a salvat, dar care acum are toate șansele să vă omoare, pentru că animația e una singură și cât se poate de penibilă. Un pas mare în mijlocul haitei. Alegea a fost impusă, dacă am descifrat bine, pentru că ușa trebuie să se închidă în spatele tău, iar fără acest pas mare nu ar avea loc să o faci. Și trebuie să se închidă, pentru că altfel ai putea să te retragi pur și simplu, dar și pentru că partenerul tău nu poate veni după tine decât dacă ușa e închisă. Logic nu? Al doilea pas înaltele sau lateral în încăpere fiind declucul care spune camaradului că poate intra și el/ea. Înțeleg că producătorii au dorit să piastreze cât mai mult din stilul clasic, cu multe încăperi și uși, dar aici nu are niciun sens. În primele RE-uri camerele erau amplasate cinematic și prezentau acțiunea ca într-un film. În plus, oamenii din spatele acelor jocuri au avut bunul simț de a-ți lăsa timp să reacționezi când reveneai într-o încăpere. Aici însă viziunea e diferită, iar camera e mereu în spatele umărului tău, ceea ce impune cât de cât o doză de realism situațional. Tot ce poți să faci este să aștepti ca zombie să plece din dreptul ușii, lucru care nu se întâmplă mereu. Sau să schimbi pe shotgun, dacă ai

ge și
ptul
ti-
ntr-o
ntre-
a
lup-
r.
lu-
dec-
n
t fe-
and

desi-
o
rei
le
rul
sal-
m-
ilă.
ă,
chi-
c
u-
e-
să-
fi-
/l
u
b-
o
-
o
o
y-
se

Decă puzzle-urile ar fi mai multe și mai grele...

unul în dotare, și să încerci să nimeresti corect unul din lumici pentru a-ți face loc printre ei. Am încercat cu cușul, am încercat să fug, am încercat un headshot, nimic nu a mers. În 90% dintre cazuri mutanții (mă întreb cine nume o să le mai gălesc până la sfârșit) o să pună mâna pe tine. Consecința nu e moartea, pentru că, dacă mai ai suficientă viață în tine, poți să te zbași și să te eliberezi, dar e clar că jocul te trișează aici și implicit fustrează.

A trebuit să îndur toate astea în principal pentru acest Lucian, care vrea să mă urmeze peste tot. Nu mă înțelegi greșit, un partener are sens, ba chiar ar avea sens mai mulți – ce am normal s-ar duce singur pe un vas în delivă, mai ales când știe că s-ar putea să fie plin cu umblători. Dar, într-un joc care, cîcă, se întoarce la stilul survival-horror, care nici nu are opțiune de cooperativ în cam-

panie,
introducerea unui astfel de personaj îmi pare forțată. Puteau foarte ușor să omoare echipa și să te lase singur de la început. Fără doar și poate cu efecte claustrofobice și stresante. În plus, jocul mai pierde un pic din imersiune în momentul în care realizezi că partenerul nu poate fi omorât, dar nici nu este atacat de așa mari și mulți. Măinile întinse te caută mereu pe tine, deși colegu'le înfige constant gloanțe între coaste. De fapt, dacă înțeperea în care te afli e suficient de mare, poți juca jonțo-

Sper că știe să facă pluta.


Un boss tare de tot.

roiu! În jurul camaradului în timp ce strigoli vor încerca să-l ocolească într-un dans penibil pentru a te ajunge. O privire mai atentă la acest Lucian mi-a dat însă speranțe. Un pic plinut, cu o freză slinoasă cu cîrare pe mijloc... sigur nu rezistă prea mult. În plus, producătorii au avut grijă ca niciodată să nu-ți stea în cale sau să te enerveze în vreun fel. Mare Realizare! În niciun moment nu trebuie să aștepti după parteneri pentru a activa sau acționa ceva și nici nu mai trebuie să ai grijă de inventarul lor. Bun.

Coșmarul care aproape m-a trezit din joc

Am văzut că mulți se pîlîng pe Internet cum că headshot-urile sunt prea dificile în compania unui mouse. La începutul jocului, până vaporul iese din furtună, este oarecum adevărat, pentru că ținta dansează cu valurile, dar și pentru că mîntea noastră nu a înregistrat încă ritmul în care se deplasează șchioapă pe care-i întâlnim. Recomandarea mea este să așezi răbdare, odată cu

Și eu care comentam că la Polul Nord Jessica nu era îmbrăcată corespunzător...



Dacă nu ar mai trebui să trag cu mitraliera în pești planha zburători...

capitolul doi va fi mult mai bine. Iar cu cât veți prinde mai multă experiență, cu atât va fi mai ușor. Jocul nu are pretenții de shooter și e bine că e așa. În realitate, trebuie să ți-ți gândești cu grijă dacă vrei să nimeriști o țintă mică, iar până una, alta, nu s-ar mai numi Resident Evil (clasic) dacă două, trei gloanțe ratate nu te-ar face să vrei să reiei un întreg pasaj. Inițial, împins și de faptul că luna aceasta sunt foarte stresat cu timpul, am ales ca dificultate Normal. Văzând însă că mă descurc, ba chiar că jocul mă lasă să revin să ridic gloanțele pe care nu mai aveam unde să le pun, am decis să-l relau pe Infernal (dacă-mi aduc bine aminte numele). Mare greșeală. În loc să-mi limiteze și mai mult resursele, Infernal înseamnă mai mulți inamici, mai greu de doborât, 10-20 de gloanțe în capătăni în loc de 3-4, dar și mult mai multă muniție. În loc să accentueze groaza și survival-ul, se mărește dificultatea și se adaugă acțiune. Nu ești stresat, ești frustrat. Am revenit la Normal înjurând.

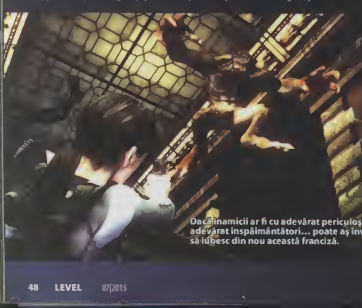
Începutul capitolului doi te pune în pielea lui Chris, undeva într-o zonă înalțepită, de data asta partener fiindu-ți Jessica Sherawat, o pitipoancă(?), cu pușcă cu lunetă. Locația este din nou una foarte bine aleasă, cu crevase și tuneluri pline de gheață prin care se pot întâmpla



I-am scanat pe toți, cică sunt din plastic, iar totul a fost un coșmar al lui Leon...

multe fără a avea unde fugi. Pe de altă parte, am rămas interesat privind la Jessica, care e îmbrăcată cu pantaloni scurți trași peste niște colanți mov (arată mult mai bine decât sună), după care se mai și plânge că e frig. Înțeleg că orice RE trebuie să respecte rețeta, una pe care, de altfel, o îndrăgesc, și să introducă cel puțin un

personaj mai colorat, dar aici deja mi se părea că au exagerat. Mai ales că primul capitol a fost cât se poate de serios. Căutând explicații logice unei astfel de decizii de design, singurul lucru care mi-a venit în minte a fost că poate producătorii vor să aducă un omagiu primului RE, versiunea originală, nu cea refăcută a zilelor noastre, în care filmulețele și dialogul erau create în stilul peliculelor de categorie B. 10 minute mai târziu, Chris îmi confirmă suspiciunile când Jessica se plânge din nou, iar el se uită la ea și spune: „trebuie să lei pe tine chilo și termic”. Ha-ha-ha! OK, hai că-mi place. Încă doi pași și ab-

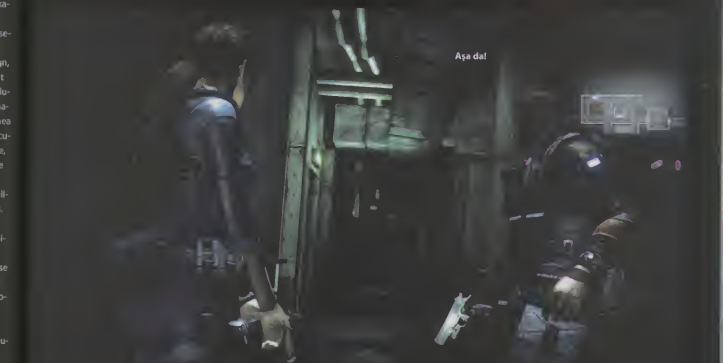


Dacă inamicii ar fi cu adevărat periculoși, cu adevărat înspăimântători... poate aș învăța să iubesc din nou această franciză.

nec în bălogul lupilor săi. Cine a creat designul car-
lor aici ar trebui să fugă în pădure și să se ascundă.
Inginer! Copiii întâlniți în celelalte RE-uri sunt incredibili
și îți zăbriesc pielea pe tine numai când îi auzi. Aici avem
șapte husky drăgălași cu ochii roșii și o gaură de 10-20 de
centimetri în torace, prin care poți vedea (?!). Care e sen-
tația, cum au ajuns așa? Sau acum că ne-am afiliat filmelor
de categorie B ne permitem orice? Mă rog, nu am avut
timp de despicat firu-n patru pentru că aveam un picior
rupt sau luxat și nu mă puteam mișca. Trebuia să lupt din
punct fix. Lupii mă-nconjoară, rănille mă dor. Jessica sare
ca o capră, să-mi vină-n ajutor. Hăcuiește-n stânga, trage
îndărăt. Dă-le peste bot! Supraviețuiesc momentului, nu
pot să-mi imaginez cum; în RE-urile clasice, dacă ai fi dat
peste 2-3 câini și ai fi ales să lupți, ai fi murit în jumătate
dintre cazuri, aici însă, în 2 minute am tăiat cu cuțitul (cu
cuțitul, auzii!) și am împușcat pe puțin 30. Inclusiv vreo 4
alfa supradimensionați. Lăsând puțin de o parte penibil-
ul situației, deja mă gândeam la ce urmează. Să vezi că
de aici încolo o să merg schiopătând și o să-mi fie mult
mai greu. Cool! Dar nu, Jessica ajunge în sfârșit lângă
mine, îmi întinde o mână și mă ridic. Cică n-am nimic?
Ce mor...oii mamii lor mă joc aici? Asta e RE-ul clasic
promis? Survival-ul clasic promis? Ce se întâmplă e de
tutuz jena. Da, în primul joc, și parțial în toate celelalte,
există momente voit penibile și exagerate, în stil B, dar
într-o deună aceste momente sunt divorțate de partea
de gameplay. Când povestea făcea din nou loc jocului,
păi, totul revenea la normal. Erai din nou stresat că nu
mai ai medicamente, îngrijorat că ți se termină muniția,
înfocoat să deschizi următoarea ușă. Aici însă? Numai
un 100 de grade ar mai fi putut scoate jocul din gaura în
care a intrat.

Revelație. Bine-ai venit!

Și se întâmplă. E ca și cum cineva ar fi auzit înjură-
turile mele sau ar fi observat panica pe care jocul o lăsa și
le-a dat un dos de palmă scenariștilor. Redevenim Jill și



Așa da!

Așa nu? Și eu care mă plângeam că Jessica nu e îmbrăcată corespunzător! Stați să o vedeți pe Rachel...

ne trezim, la propriu, într-un conac asemănător primelor jocuri. Cum am ajuns aici, nu vă spun, pentru că momentul e prea frumos pentru a fi stricat. Pas cu pas am redescoperit puzzle-urile, ușile înclinate cu chei diferite ce trebuie găsite, stresul, plantele lipsă. Scanner-ul de degenerați, indicii și obiecte, din dotare, devine deosebit de folositor, gloanțele par că se termină mereu, deși, dacă ești atent, nu prea se întâmplă, am găsit până și camere în stilul clasic, care-ți permit prin designul lor să alegi între a fugi sau a lupta. Impresionant! Diferențele tipuri de grenade mai adaugă și ele un pic de strategie luptelor la fel ca și fiecare nouă armă găsită. Din când în când, intermezzo-urile, în care controlăm alte personaje, strică atmosfera, dar măcar acum știm ce e cu ele și le-am traversat pe toate în forță, fără să stau prea mult pe gânduri. În plus, aceste deraieri devin din ce în ce mai interesante, chiar dacă sunt simple pasaje alerate, pline de acțiune, într-un contrast mare cu ce înseamnă survival-horror. Cu frică spun că chiar așa vrea să mai vadă pe viitor cuplul Quint Cetcham și Keith Lumley, doi nebuni trimiși să investigheze una din bazele Aiora răi. Băleții știu ce fac, au un umor cretin și, ca orice om normal care are de ales, cară după ei un întreg arsenal. Una peste alta, exceptând porțiunea cu Cris de la început, am ajuns să accept aceste pasaje, care leagă povestea, îi dau sens și umanizează toate personajele jocului. În timp, am ajuns să țin la toți, ceea ce subliniază din nou talentul producătorilor de a transpune ludic telenovele cu buget redus, cu eroi și antieroi memorabili.

De-a lungul po-

veștii producătorii uită, încet, încet, de puzzle-uri, secrete și uși blocate și jocul se transformă pe nesimțite din survival-horror în thriller-horror. Revelation nu este un omagiu adus doar RE-urilor clasice, ci tuturor RE-urilor existente. Avem aici un pic din primul, inclusiv personajele principale, cite ceva din 2-3 și co., un final à la quatre, cu un decor modern și un control infinit mai bun pe PC, plus pasaje alternative, clar decupate după noua

rețetă încercată în 5 și 6. Cum-necum, producătorii o scot la capăt și, chiar dacă m-am supărat un pic pentru că nu mi-au oferit exact ceea ce mi-au promis, trebuie să recunosc că de la jumătatea jocului încolo eram prins fără cale de întoarcere. Boșii sunt duri și deștept integrați. QTE-urile sunt lipsă. Munșița cât să te țină. Mă declaram mulțumit.

Cu vreo două capitole înainte de final, am început să simt că se apropie, m-am uitat la upgrade-urile pe care le-am tot colecționat și la arme și mi-am spus că e timpul să le îmbunătățesc. Nu știu din ce motiv pleasem de la ideea că aceste modificări, odată aplicate, nu mai pot fi reutilizate, așa că am tot așteptat versiunile mai puternice ale armelor pe care le-am găsit inițial. Nu mică mi-a fost surpriza să constat că poți jongla cu upgrade-urile, ba chiar că sunt și foarte puternice. Din punct de vedere strategic sunt bestiale, pentru că poți să le transferi, la un banc de lucru, pe tipul de armă pentru care mai ai încă muniție. În plus, modificările pot transforma armamentul în funcție de nevoi. Vrei un pistol cu putere mai mare de oprire? Avem! Vrei o mitralieră care să tragă foc cu foc? Rază mai mică de împărțire pentru shotgun-uri? Două focuri consecutive? Și așa mai departe. Armele vin fiecare cu un număr diferit de sloturi, dar și cu 3-4 atribute de care trebuie să ții cont. Astfel, una care permite două modificări nu este

V-am spus eu? V-am spus?

Încercând să dezleg misterul... cu pușca.



Jocul e și cu sateliți.

neapărat mai puternică decât una care permite 4, dar vine cu o putere de foc mai mică, pentru că anumite combinații de upgrade-uri transformă armele în tunuri, și mă kovli De fapt, Revelation nu este năd pe departe atât de survival pe cât mi l-am făcut eu. OCD-ul nu m-a lăsat până nu am scanat și revenit pentru toate camerele și seifurile la care nu am avut acces inițial. Am descoperit astfel multe „ilegale”, care m-au făcut de neoprit odată ce le-am folosit. Dintr-o dată am avut gloanțe din belug, iar survival-ul a dispărut cu desăvârșire. Recomandarea mea este ca prima trecere prin joc, dacă vrei să simțiți ce înseamnă survival adevărat, să o faceți pe Normal, dar fără să folosiți upgrade-urile.

Finalul e dezamăgitor, nu prin ce se întâmplă, ci pentru că vine prea repede. Am terminat jocul în 10 ore, iar asta pentru că l-am luat la purcat și am reverificat multe porțiuni din el. Doar 75 la sută din gameplay este, de fapt, ce trebuie. Jili și (aproape) survival. Mie nu mi-a plăcut. RE-urile clasice îți permitau reluarea poveștii cu un alt personaj, cu care te tot intersecțai pe parcursul acesteia. De obicei, acestea aveau un alt traseu prin peisaj, dar veneau și cu câteva mici diferențe de gameplay, era un truc ieftin, dar suficient cât să mulțumească pe toată lumea. Plus că astfel mai prindeai puțin din pove-

Porțiunea în care mai învățăm una, alta despre Domn Parker.

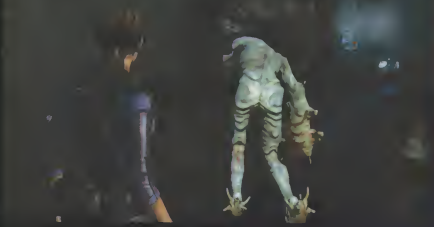


This is one waku-up call which was long overdue... Fine work.

te și mai dezgale și câteva mistere. Există în Revelation un moment care mi-a dat speranțe cum că același lucru se va întâmpla și aici, dar, din păcate, opțiunea nu apare. Porțița ce și-au lăsat-o este însă atât de bine subliniată și se potrivește atât de perfect în tipare, încât eu cred că au vrut să construiască alternativa, însă nu au mai avut timp sau bani. Poate un DLC gratuit? Vrabia mălai visează... Dacă ar fi existat, jocul ar mai fi primit un 0,5 la

notă. Așa, trebuie să se mulțumească doar cu un (aproape) 8, iar eu, doar cu o a doua trecere numită New Game+, în care îți păstrezi toate upgrade-urile, dar și toate armele găsite. În acest mod, plus infernal, jocul se transformă din nou și devine un thriller-tactic foarte bun. Descoperi alte arme, alți monștri, noi upgrade-uri, noi strategii. Buni Dar doar în anumite condiții, minus porțiunea penibilă cu Chris. ► **ncv**

L-am mințit cu televizorul.



VERDICT

LEVEL

- În acest joc, Revelation nu este un Resident Evil în stil clasic. Este înscut un joc bun, un exemplu al unui joc de survival horror.
- În acest joc, Revelation nu este un Resident Evil în stil clasic. Este înscut un joc bun, un exemplu al unui joc de survival horror.
- În acest joc, Revelation nu este un Resident Evil în stil clasic. Este înscut un joc bun, un exemplu al unui joc de survival horror.
- În acest joc, Revelation nu este un Resident Evil în stil clasic. Este înscut un joc bun, un exemplu al unui joc de survival horror.
- În acest joc, Revelation nu este un Resident Evil în stil clasic. Este înscut un joc bun, un exemplu al unui joc de survival horror.
- În acest joc, Revelation nu este un Resident Evil în stil clasic. Este înscut un joc bun, un exemplu al unui joc de survival horror.

PE SCURT

Revelation este un joc de survival horror în stil clasic. Este înscut un joc bun, un exemplu al unui joc de survival horror.

79

Com: Produs: Distribuitor: Client:

De: Un: De: Un: De: Un: De: Un:

CERINTE MINIME

Windows XP / Vista / 7 / 8 / 10

ALTERNATIVA DEAD SPACE

Scenariul este un joc de survival horror în stil clasic. Este înscut un joc bun, un exemplu al unui joc de survival horror.



STAR TREK THE VIDEO GAME

Zvonurile despre asimilarea mea sunt puțin exagerate

Nu va luați după subtitlu. Nu există borgi în noul Star Trek. Există doar Kirk Cel Tânăr, Spock Cel Tânăr, vreo câțiva vulcanieni și o legiune de gusteri spațiali pe care sigur vi-i amintiți din episodul cu una dintre cele mai dubioase confruntări din istoria filmelor SF. Cred că ați ghicit, este vorba despre ACEL episod din The Original Series, în care căpitanul Kirk se războiește cu o reptilă suspectă care, din profil, aduce puțin la Testoașă Ninja. Așadar, subtitlul n-are nimic în comun cu se se întâmplă în joc și în articol. L-am folosit pentru că mi l-a sugerat Andrei și mi s-a părut amuzant, chiar dacă nu prea potrivește situației. Repet, nu există borgi în noul Star Trek, deci aveți cu un motiv în minus să îl jucați. În plus, nimeni nu ar fi putut prezice exact ce s-ar fi întâmplat în cazul în care căpitanul Kirk ar fi făcut Primul Contact cu rasa Borg. Cel mai probabil, ar fi avut loc un duel al volinelor, din care super-căpitanul ar fi ieșit victorios, iar toată rasa de ciborgi ar fi început să-și bombeze pieptul, să vorbească sacadat și să reprogramaze supraveghetorii de la Bacalaureatul Borg. Eventual, să asimileze „the old fashion way” extra-

terestre de toate formele și culorile în numele cooperării pașnice dintre semințiile intergalactice ale viitorului tehnologizat al Universului.

Wha?

Ați observat, desigur, că până acum câteva luni aveam două filme Star Trek și nici măcar un joc ca la carte. MMO-ul Star Trek și DAC, un titlu pentru XBLA, nu se pun la socoteală, mă gândesc mai degrabă la un movie tie-in standard, cu acțiune next-gen, bloom, explozii, scenariu subțirel și o căruță de QTE-uri. S-a creat, astfel, o întrerupere, un gol, mai exact, în continuum-ul spațiu-timp-top10-marketing. Dintr-o gravă eroare de judecată, golul a fost umplut doar după apariția celui de-al doilea film plasat în universul resetat, reimaginat și reinventat de J.J. Abrams și scenariștii secolului XXI. Între noi fie vorba, deși prefer în continuare universul cel vechi, cu seriile lui de vârstă a treia și cu jocurile lui cele prăfuite (A Final Unity, Judgement Rites și 25th Anniversary rămân unele dintre quest-urile mele favorite și încă mai

butonez din când în când cele două Elite Forces), primul Star Trek „dirijat” de Abrams n-a fost atât de prost pe cât am crezut eu că va fi. Prima vizionare m-a lăsat puțin confuz cu privire la sentimentele mele față de (re)evoluția Star Trek, însă la îndemnul lui Caleb (și fiindcă sunt un procrastinator de prim rang), l-am mai urmărit încă o dată și am reușit să mă distrez copios, încă nu l-am văzut pe al doilea, dar trag speranță că mă va mulțumi acum că știu la ce să mă aștept de la un Star Trek al mileniului Trei.

O reacție asemănătoare am avut și la întâlnirea cu Jocul Star Trek. Fiindcă nu-mi imaginam că o să-mi picie în mână curând, am citit câteva review-uri la data apariției și m-am speriat. Presa l-a distrus. M-am speriat și mai tare când Kimo m-a rugat să-l mai bat un cui în coșciug și să-l scriu review-ul pentru prestigioasa revistă Level. Mă așteptam la o experiență de-a dreptul dureroasă, la ceva reacții fizice violente și, în general, la multă, multă muncă de salălor. A fost greu până m-am apucat de el. Nu știu ce s-a întâmplat, ori am devenit eu mai relaxat, ori n-am mai jucat ceva de prea mult timp (în



Noapte bună, dulce print...



este infestat de bug-uri. E mai hardcore decât o lasagna klingoniană. Nu pare așa la început, chiar mă întrebam și eu ce-au consumat oamenii care s-au plâns de bug-uri, însă n-a durat mult până am rămas blocat într-un lift pentru că pathfinding-ul tovarășului Spock a fost scurt-circuitat de o boală venerică andoriană și urechea la început să se învârtă ca posedat pe loc. A mai fost interesant când hoinăream pe o hartă destul de măricică (ocasional, Star Trek dorește să fie mai mult decât un shooter de coridor) și m-am întors în punctul în care m-am spawnat la începutul misiunii. Surpriză, s-a declanșat din nou briefing-ul și a trebuit să urmăresc din nou cutscene-ul introductiv al misiunii. Fără „actori”, că-i căsăpăsem pe toți. Am rămas mai cu poftă decât atunci când Spock s-a blocat într-un zid și a început să repete la nesfârșit moonwalk-ul lui Michael Jackson. Cu mâna pe tricorder, câci jocul e 13+. Circul devine și mai interesant când ești cu sănătatea pe zero, iar Spock (sau Kirk, în cazul în care-ai ales să joci cu vulcanianul) trebuie să te resusciteze. Și, ați ghicit, se învârt în jurul unei cutii. Atunci singura soluție e să dai un restart de la ultimul checkpoint, fiindcă ultimul dușman a căzut la datorie și nu mai are cine să te scape de chin, iar tu rămâi blocat între viață și moarte, în timp ce companiul tău controlat de AI rămâne blocat între masă și zid. Într-un final, am încetat să mai număr viermișorii care colășie sub învelișul dur și bloomat al lui Star Trek. Probabil aceste momente penibile pot fi evitate jucând Star Trek cu un partener uman, dar asta ar însemna să vă învâș prostii. Adică să plăciliți un amic să dea banii pe joc. Ceea ce va fi o idee decentă doar atunci când prețul va scădea sub pragul de doi euro.

Dar să spunem că o minte luminată ca a cititorului revistei Level poate sări ușor peste legiunile de bug-uri

dacă sub învelișul colcăitor al jocului îi așteaptă un miracol al gaming-ului. Eu, de exemplu, am sărit peste bug-uri, am sărit peste zecile de cutii din joc, am țopăit din cover în cover până am început să mă simt ca un alergător al cursei imaginare de zece kilometri garduri, dar miracolul n-a sosit. Nu pot să spun că m-am chinat groaznic cu el, căci oricât de mult așa vrea să par nemilos cu jocul, opt ore de Star Trek câștigă detașat în fața opt ore de sapă sub un soare arzător. În principiu, Star Trek este un shooter la persoană a treia cu puțință explorare și vreo trei minijocuri repetate ad infinitum. AND BEYOND! Producătorii l-au caracterizat, înainte de lansare, citez, „ca și când cineva ar fi grefat Metroid Prime pe Uncharted”. În limbaj de pomiculitor, oamenii s-au lăudat că au altoit un vâlsar de Uncharted cu Metroid Prime, după care au așteptat cumlinței să cu-

leagă roadele. Ei bine, ceva a mers prost, căci în loc de piersica gigantică și zemoasă în care gamerii de-abla așteptau să-și înfigă dinții, le-au ieșit câteva corcodușe pe care, în cel mai bun caz, le poți folosi pentru a acri corba servită unchilului pe care nu-1 înghite nimeni din familie. Ca să fiu cinstit, ocazional Star Trek încearcă să fie mai mult decât un shooter de coridor și îți propune obiective secundare, precum și căi alternative de abordare a unui nivel. De exemplu, poți căpăta experiență în plus dacă îl paralizezi pe cel câțiva vulcanieni și oameni infectați care se reped la voi din cele mai întunecate colțuri ale nivelului. Din când în când, ca obiectiv secundar, desigur (metoda Rambo e oricând o soluție), îți se cere să îndeplinești misiunea evitând să fi detectat de forțele inamice, iar dacă se întâmplă să-ți caști ochii (mi-a plăcut că nu-ți marchează nimeni cu săgeți gigantice și strălucitoare gurile de aerisire sau alte ascunzătorii), te poți strecura printre dușmani folosind câteva rute ceva mai sigure. Mai dezactivezi o turelă, mai scanezi o consolă, mai adormi un Gorn, XP-ul curge, iar timpul trece mai ușor... A, era să uit, pentru diverse acțiuni (cum ar fi scanarea cu tricorderul a diverselor obiecte mai ciudate din pelsa), precum și rezolvarea pe cale pașnică a unor situații) primești puncte de experiență pe care le poți investi în câteva upgrader-uri pentru echipamentul din dotare. Am vrut să-mi demonstrez mie că pot termina jocul fără să fac un singur upgrade, însă o modificare care îmi mărea raza de acțiune a tricorderului (scula universală care deschide uși, trimite SMS-uri, face omeletă și sparge codurile fede-

Jurassic Park.



...mă aș putea să văd că a dovedit a fi foarte utilă... am am... morții s'ar termin o mision pe mo... mision. Nu mă puteam apropia de o consolă fără să... detectat (sau nu mi-au permis reflexele), drept ur... am upgradat tricorderul și am reușit să o sparg de... distanță confortabilă fără să alertez șopârlele ce pa... în jurul obiectivului. Drăguț. Dacă bug-urile po... mai sus nu mi-ar fi băgat bețe în roate și ar fi... ceva mai multă diversitate, probabil m-aș fi bu... mult de această față a Star Trek-ului. În schimb, după câteva sesiuni de stealth și explorare, m-am cam plictisit să tot scanez ca nebunul fiecare firid de praf și am preferat o abordare mai bărbătească, chiar clovănească de-a dreptul. În încercarea de a termina mai repede jocul. Există și câteva secțiuni de arcă de spațiu, în care învingi tunurile și lansatoarele de torpile cantitate sau ce mama naibii sunt petele cele albastre care ies din orificiile lui Enterprise, dar mi s-au părut oribile și fără rost, deci nu voi mai pomeni de ele în continuare. În rest, avem de-a face cu un shooter sub-standard care plutește într-un echilibru fragil între dezastru și mediocritate. Din nou, nu e chiar atât de prost, dar faptul că nu e o tortură nu înseamnă că ar trebui să scoateți 50 de euro din buzunar, mai ales în condițiile în care dacă îți se face chef de un action/shooter „cinematic” la persoana a treia, tot ce trebuie să faci e să închiți ochii și să dai un clic, sigur veți nimeri unul mai bun și mai ieftin. În mai puține cuvinte, am cam aceeași senzație pe care-am trăit-o alături de Colonial Marines. Cu două excepții. Una bună, alta mai puțin bună. Unu: Star Trek n-a beneficiat de un asemenea hype precum Colonial Marines, deci e puțin probabil să fiți crunt dezamăgiți de el. Punctul doi (care nu lucrează în beneficiul lui Star Trek), având în vedere că avem de-a face cu un joc după un film care a resetat universul Star Trek, mi-a fost puțin greu să simt ceva pentru personajele principale (Kirk și Spock aflați la prima tinerie). Oricât de prost ar fi un joc, nostalgia de a controla sau de a întâlni un personaj (cum a fost Bishop în ACM, de exemplu) extrem de familiar te mai imbunează puțin. Or, un Kirk fără buricică și un Spock fără figura și vocea lui Nimoy nu-mi spun foarte multe. Probabil, după vreo cincisprezece filme și cel puțin un serial, lucrurile o să se schimbe puțin, dar Chris Pine și Zachary Quinto mai au de jucat în Star Trek-uri până să trezească ase-



menea nostalgiei ca Shatner și Nimoy.

Probabil singurul lucru care poate fi lăudat fără să se răzbuie pe tine eșuând după primul sfert de oră este voice acting-ul. Nu l-aș numi excepțional, dar este bine făcut și convingător (în limitele stabilite de scenariu, desigur). Vocile aparțin actorilor originali, care și-au făcut datoria într-un mod profesionist, dar dacă asta e singura voastră cerință de la un joc, ați putea la fel de bine să luați un controller cu vol cănd mergeți la cinema și să apăsați pe butoane în ritmul acțiunii de pe marele ecran.

Voi lăchea după tipic sfătuindu-vă să vă păstrați bănușii pentru ceva care merită atenția voastră. Faptul că nu mi-am dorit să fiu pe clămp, cu capul descoperit, cu

sapa în mână, bătut de soare și de vechil în loc să joc Star Trek nu înseamnă mare lucru (am primit o versiune de review, deci n-am luat în calcul și posibilele regrete de ordin financiar pe care le-aș fi putut avea) și nu e un motiv destul de puternic să scoateți din buzunar treizeci de euro. Dacă ești un individ relaxat, te dai în vânt după Star Trek, colecționezi orice lucruri care-ai avut o cât de mică legătură cu universul Star Trek și nu te-ai plictisit de shooter până acum, poate merită să aștepti o reducere substanțială, de cei puțin 80%. Până atunci, poți încerca li-nști Elite Forces 1 și 2, două FPS-uri excepționale plasate în universul post-Picard, mai exact pe Enterprise-ul comandat de cliplătănea Janeway. ▶ **deLAN**



Sinusoida mare și sinusoida mică.

VERDICT LEVEL

► Voice acting-ul

► prea multe

PE SCURT

Nu poverdeți absolut nimic dacă îl rotați, chiar dacă satorți fanii în devenire al noului univers.

7.4

Gen: Action / Productor: Electronic Arts / Distribuitor: Electronic Arts

Ofertant: Electronic Arts / On-Line: Electronic Arts

CERINȚE MINIME: Windows XP / Procesor: 1.5 GHz / Memorie: 1 GB / Hard-disk: 1 GB

ALTERNATIVA: STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCES

Shooter Star Trek ca la carte.



Dacă cineva mai spera în spiritul creativ liber și jucăuș al studiourilor aflate sub aripa

Electronic Arts, atunci îi învindează optimismul copilăresc. Nu vreau să fiu înțeles greșit, nu contest calitatea tuturor francizelor ștamplate EA sau originalitatea și executarea câtorva titluri ancorate în istoria gaming-ului. Gândiți-vă puțin la Dragon Age și la continuarea teribilă, băntuită de o consolizare grotescă – de o ciopârțire teribilă a tuturor elementelor bune din primul joc. Nu reprezintă un secret faptul că cei de la EA și-au câștigat infamia goanei după pesos, goană disprețuită de majoritatea devoratorilor de jocuri, sătui de rebuturile regurgitate în cantități considerabile peste o plată mucegălită. Poate aveți stomacul sensibil ori nu sunteți iubitorii unor descrieri atât de... gastrice. Însă dezamăgirea provocată de cel mai nou membru al familiei SimCity mă împinge spre asemenea exprimări urâte. Cauzele sunt multiple, dar majoritatea oscilează în jurul noțiunilor de simplificare și sufocare a oricărei urme de sofisticare existente în gameplay. Aceste mutilări sunt evidente în ochii „veteranilor” și mai mult decât supărătoare pentru cei aflați la primul contact cu un city builder, căci ele îngrădesc acțiuni naturale, elementare. Pe lângă toate acestea, SimCity a avut parte de un fiasco total la momentul lansării. Se pare că EA nu a luat în calcul propriul DRM diavolesc always online, împiedicându-le jucătorilor accesul la o experiență singleplayer din cauza problemelor de conexiune cu serverele principale. Cam ce a pățit Blizz cu Diablo 3, dar înzecit mai grav: serverele EA picau într-o veselie, corupând sau pierzând definitiv salvările – de fapt, ni-

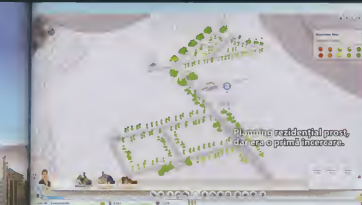
menii nu a putut juca noul SimCity la momentul lansării fără a-și smulge părul din cap, din pricina unui sistem de protecție online cretin. Cei de la EA/Maxis au evitat cu orice preț o comunicare deschisă privind alegerea acestui tip de DRM, până când un grup de moderi descoperă faptul că jocul poate funcționa perfect și în absența unei conexiuni permanente asincrone. Eat it, EA! Bruce, Lucy Bradshaw, director executiv la Maxis, iese în față și recunoaște opționalitatea modului always-connected, dar, vezi Doamne, mili de jucători aplaudă sistemul cu lacrimi în ochi, deoarece viziunea unei rețele globale de orașe interconectate nu ar fi fost

posibilă altfel. Aparent, toate jocurile care fac o distincție clară între single și multiplayer comit o greșală imensă. Cine ar fi crezut?

SimCity, baby, tu ești?

SimCity-ul anului 2013 este departe de versiunile anterioare. Bucla de timp, întinsă peste o decadă, nu reprezintă singurul factor distinctiv; în schimb, modificările aduse de viriunea epocii moderne asupra gaming-ului au transformat un city builder hardcore într-un joc eminamente casual. Maxis consideră că orice include rădăcina „Sim” în nume trebuie musai să fie





„Echip”, „Ecoool” și „Eco-silly”. Jucătorii moderni vor ceva dragut, ceva hipocool și „Eco-silly”. Jucătorii din prezent caută o mecanică cât se poate de simplificată, preferabil una care se joacă singură! Jucătorul anului 2013 adoră televizorul orlunde, chiar și pe consolă, așa că de ce nu s-ar transforma cu totul într-un telespectator, în fața PC-ului? Din acest punct de vedere, aș putea să jur că SimCity a fost gândit strict pentru publicul new yorkez purtător de pălărie fedora. Deși nu pot nega încrengătura dintre designul francizelor SimCity și Sims, stilurile și lumile celor două jocuri nu au mai intrat niciodată în coiziune atât de puternic. Din foarte multe puncte de vedere, joncțiunea celor două serii este bi-nevenită, look-ul modern, inspirat din aspectul curat Google Maps, emanând stil și clasă. În orice caz, schimbările estetice sunt infinit mai puțin importante decât cele ale mecanicii de joc, punctul unde Maxis a livrat o lovitură directă cu Ciocanul Simplificării. Toate aspectele privind economia bazată pe servicii sau industrie au fost „fuzelate” într-un profil dinamic, dar ultra-automatizat. Micromanagementul a fost înlocuit cu plo-ping-ul („Plop”, în limba engleză, este un termen onomatopeic, ce imită zgomotul unui pleoscăit de apă), singura grijă a jucătorului fiind locația perfectă pentru următoarea lui clădire. De fapt, planificarea locației reprezintă 90% din strategia eficienței orașului. O particularitate a seriei a fost dintotdeauna construcția instantanee, trăsătură ce reduce semnificativ durata necesară expansiunii. Pe deasupra, simularea permite accelerarea timpului, în trei trepte de viteză distincte, numai că ranciunea mea, direcționată împotriva simplificării forțate, nu are nimic de-a face cu dinamica jocului – la urma urmei, SimCity nu a fost prezentat cu sprâncene încruntate și sudoare pe frunte, căci nu se



pune problema unui joc strategic pe ture, ridicol de dificil. Dimpotrivă, chiar mă bucură direcția artistică luminoasă, imaculată și ritmul nelngădit al gameplay-ului. Totuși, așteptările mele din partea producătorilor depășesc cu mult rezultatul acestui reboot de serie, în special atunci când sunt aduse în discuție inovațiile, sau, mai degrabă, lipsa lor. Din nefericire, mi-au trebuit patru orașe și numai două zile intense de joc pentru a realiza limitele noului SimCity. După alegerea unei zone populate, din lista de „lumi” active online, am îmbrăcat hainele de primar și, fără să pierd vremea, mi-am pleoscăit primul oraș pe o parcelă conectată la calea ferată, cu leșire la mare. Legăturile de transport cu orașele vecinilor, pe șosea, apă, cale ferată sau aer, sunt esențiale, așadar, țineti mereu cont de amplasamentul noii urbe. De asemenea, jocul indică, prin in-

termedul unei interfețe intuitive, bogățiile subterane sau cantitatea de apă potabilă din sol, elemente importante pentru viitorul proces de dezvoltare economică și creșterea populației rezidente. Nu există o poveste în SimCity, așa cum nu există o campanie principală, însă un tutorial comprehensiv te poartă cu pași mici în inima minusculei a sandbox-ului. Spun minuscule, deoarece parcurgerea tutorialului echivalează lejer cu asimilarea întregii capacități îmbuteliată în cisterna de potențial ludic al recente producții Maxis. Bun, odată aleasă o parcelă plină de materii prime, orașul trebuie conectat printr-o șosea la rețeaua de autostrăzi, apoi stabilite zonele principale, împărțite în trei categorii de bază: Residential, Industrial și Commercial. Deși engine-ul GlassBox permite trasarea de străzi curbate, planificarea cartierelor în unghiuri drepte rămâne cea mai eficientă metodă de maximizare a spațiului disponibil, alternarea zonelor rezidențiale cu cele comerciale asigurând evoluția unor centre urbane impunătoare și curate, cât timp sunt ținute la distanță de zonele industriale. Eu mi-am împărțit orașele în segmente egale, destinate individual industriei poluante, comerțului și spațiului locuibil, trasând cvarțale din asfalt. Șoselele sunt singura unitate conexă, transportând totodată pietoni, autovehicule, energie electrică, canalizare și apă potabilă. Nemulțumirea mea legată de simplificarea exagerată a jocului începe să devină evidentă, nu-l așa? Pe deasupra, tot șoselele influențează tipul de construcții din zonele adiacente – mai exact, densitatea drumului stabilizează magnitudinea clădirilor ori valoarea terenului. Nu apreciez această decizie de design, întrucât subiază drastic plăcerea amenajării și microgestiunii orașului, adică tocmai punctele forte din primele jocuri SimCity. Duse sunt vechile formule matematice complexe de urbani-





zare accelerată și eficientă, noua mecanică convertind procesul într-o activitate la fel de cerebrală precum agricultura din FarmVille. Singurele momente de „micromanagement” vin odată cu cerințele individuale ale unor simși, îndeplinirea obiectivelor secundare adăugând un plus pe fișa de reputație și un bonus în vistieria primăriei.

Activități radumazăresciene

Locuitorii unui oraș real au nevoie de locuințe, utilități, locuri de muncă, securitate și sănătate, servicii, transport și, desigur, spații amenajate destinate. În SimCity, acoperă toate aceste cerințe, așezându-te pe tine, jucătorul, în fotoliul unui primar atotputernic, ținut în frâu numai de limitele bugetului. Între cheltuieli și profit există un balans precar, balans pe care l-am înțeles pe deplin abia la al patrulea oraș. În SimCity, totul costă simoleons, indiferent că este vorba de întreținerea unui turn cu apă potabilă sau de amplasarea unui landmark aducător de turiști. O economie bazată în totalitate pe exploatarea resurselor naturale va ajunge, inevitabil, la un colaps general, cauzat de epuizarea respectivelor bogății subterane. Din această cauză, orașele pot fi specializate acum într-o anumită direcție aducătoare de profit pe termen lung. Cultura, turismul și jocurile de noroc sunt inepuizabile, locuitorii orașelor vecine cheltuind o grămadă de bănuți pe serviciile unui Las Vegas virtual, cu o infrastructură dezvoltată și o sumedenie de obiective turistice monumentale.

Secțiile de poliție și stațiile de pompieri numeroase, împreună cu un serviciu de ambulanță eficient, asigură stabilitatea socială necesară, iar investițiile masive în educație garantează servicii hi-tech, de vârf. Simșii, micii locuitori ce mișună prin furnicile urbanizate, au un nivel de mulțumire influențat direct de siguranța și calitatea vieții lor orășenești, fiind dispuși să arunce cu bani în stânga și-n dreapta, dacă au unde și pe ce. Practic, totul depline numai de viziunea jucătorului. Cum spuneam mai devreme, valoarea zonelor trasate de-a lungul șoselelor trebuie menținută la un anumit

nivel: terenul prea scump nu atrage simși din clasa de mijloc, rezultatul direct fiind o penurie de cetățeni dispuși să muncească și să plătească taxe. Sistemul funcționează ciclic și sună mult mai complex descris în cuvinte decât privit în toată desfășurările, căci SimCity transformă toată migăleală radumazăresciană într-o activitate atât de simplă și „streamlined”, încât devine anostă. Una din schimbările pozitive aduse jocului este modularea clădirilor. Mai exact, majoritatea structurilor „pleoscăite” pe harta orașului sunt modificabile, grație posibilității anexării unor module suplimentare.



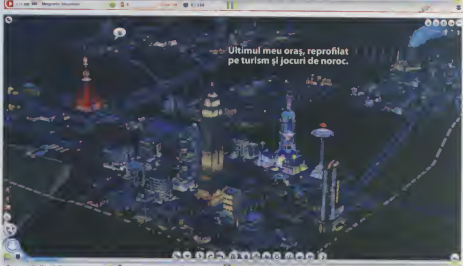
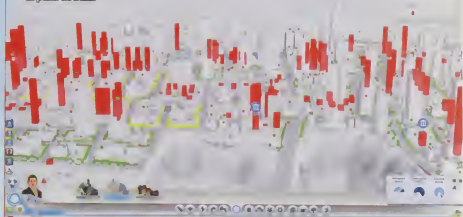
Criminali, peste tot. Numai cu receptezun "1.66.641" de Minor's Edge.

O clinică de cartier devine coșcogeamitea spitalului prin adăugarea unor camere de gardă sau cumpărarea unor noi ambulanțe. Excesul de vehicule utilitare, energie sau materii prime nu dăunează niciodată, orice surplus putând fi vândut către orașele vecinilor. Altfel, costurile de întreținere riscă să devină mult prea mari, nărund întreg balanșul financiar. Totuși, banii nu sunt centrul universului urban, alți factori importanți în definirea calității vieții jucând un rol major. Poluarea, de exemplu, este un dușman teribil al oricărui primar, așa că țițeișii cont unde amplasai zonele industriale, scurgerile adunate în sistemul de canalizare sau gropile de gunoi. Ținută departe de locuințe și sursele de apă potabilă, chiar și energia nucleară este lipsită de riscuri majore. Nu absentează nici clasicele dezastre naturale, tornadele ori cutremurele având un potențial distructiv groaznic. Din punctul de vedere al realizării tehnice, SimCity nu are probleme sesizabile, iar interfața se apropie de perfecțiune. Pe lângă calitatea estetică desăvârșită și posibilitatea de utilizare neîngrădită, noul sistem de hărți specializate face din monitorizarea gradului de poluare sau administrarea infrastructurii o joacă de copii. Cromatica folosită lmi aduce aminte, parecum, de Mirror's Edge, dar se potrivește perfect cu rolul adoptat. Finalmente, marea găselniță rămâne proiectul comun, realizabil numai prin participarea tuturor jucătorilor dintr-un anumit areal. Prin împărțirea resurselor, puteți construi un aeroport internațional sau chiar o Arcă futuristă, aducătoare de venituri substanțiale. Păcat că cei de la Maxis nu au fost mai darnici în capitolul inovații; puteam avea un city builder perfect, fie el permanent online.

DLLLLLLL

În schimb, am primit un MMO casual, cu feeling de producție destinată rețelelor sociale și elemente importante puse la dispoziție numai prin DLC-uri scumpe. Pe scurt, un joc semi-retardat. Cum era de așteptat, multe dintre cele mai spectaculoase componente din SimCity trebuie achiziționate prin Orin, ridicând valoarea totală a jocului la aproximativ 80 de euro. Versiunea standard nu include parcurile de distracții, sediul supereroilor sau multe dintre landmarkurile faimoase. Practic, ediția obișnuită a jocului vine cheală în cap, cerșind bani încă din meniul principal.

În pond de bani.



lmi este silă de această gălnărie abjectă, așa cum mi-e greață de DRM-ul always-connected introdus numai dintr-o dorință obsesivă de control al jucătorilor. Pe bune, EA se așteaptă cumva la bani în plus din portofel, în timp ce o companie auto japoneză își face reclamă în main menu? SimCity a fost o franciză serioasă, cu jucători devotați și un nivel al complexității strategice fantastic (vizitați <http://www.wice.com/read/the-totalitarian-buddhist-who-beat-sim-city>, pentru un

exemplu concret). Zece ani mai târziu, am primit un joc colorat, aspectuos, pe alocuri haios, dar mult, mult prea neevoluat, ținând cont de costurile producției. Problemele legate de conectivitate au făcut din lansarea un fiasco, iar lacomia, graba și lipsa unei viziuni solide nu au ajutat deloc la vindecarea rănilor. Mă declar profund dezamăgit de SimCity și sper din inimă ca acest reboot/rebut să fie o învătura de minte pentru Maxis. ► **Aidan**

Scenariu negativ sau revoluție pozitivă în proiectarea orașelor?



VERDICT LEVEL



- SimCity 2013: evoluat
- SimCity 2013: prost
- Jucă de masă, prea puțin funeri de făcut, amplitudine în mod emergent
- Conectivitate precară, în lipsa unei viziuni solide
- Invenții de DLC-uri mai presus decât...

PE SCURT

SimCity 2013 este o versiune mai mică, dar mai bună decât cea de la Maxis. Este o versiune mai mică, dar mai bună decât cea de la Maxis. Este o versiune mai mică, dar mai bună decât cea de la Maxis.

SimCity 2013: Producător: EA
Distribuitor: EA
Online: EA GAMES

CERINȚE MINIME

Procesor: Intel Core 2 Duo E6700
Memorie: 2 GB RAM

ALTERNATIVA CITIES XL

SimCity 2013 este o versiune mai mică, dar mai bună decât cea de la Maxis. Este o versiune mai mică, dar mai bună decât cea de la Maxis. Este o versiune mai mică, dar mai bună decât cea de la Maxis.

Fost-am conquistador
pentru o zi...

EXPEDITIONS CONQUISTADOR

Am fost atât de entuziasmat atunci când am aflat de ideea din spatele titlului (cam nesărat) *Expeditions: Conquistador*, încât am și cerut să-mi fie repartizat, deși nu-l luasem până atunci la purcat defel. Mi-am spus că o asemenea oportunitate nu se pierde, chit că era un pariu în orb. În primul rând, am o slăbiciune pentru tbs-uri și, deși mă împac bine cu dragonii, prietesele și regatele imaginare din *Heroes*, *Age of Wonders* sau mai nou *Kling's Bounty*, am simțit întotdeauna că genul ar găsi un larg spațiu de manevră în contexte istorice reale. Iar în al doilea rând, localizarea în timp și spațiu au venit în in-

tâmpinarea unei mai vechi fascinații personale: descoperirea Lumii Noi și, sangvinic și meridional fiind, mai cu seamă a Americii Centrale și de Sud.

Nota bene istorică

Perioada de care vorbim e puternic impregnată de romantism brutal și de cruzime poetică, rezultat al distanțării în timp și al romanțării unor toposuri istorice (conchistadorul, sălbaticul nobil, El Dorado), dar discret valorificată astăzi de mediul artistic și de industria divertismentului. Încheștrarea culturală și ideologică dintre cele două filoane sociale (pe de o parte catolic-iberici,

pe de alta populațiile pre-columbiene) este subiectul a mai puține creații literare sau cinematografice decât alte războaie culturale similare. Nu mai amintesc despre Noua Spanie, entitate imperială care ocupă timp de câteva secole mare parte a teritoriului celor două continente americane, dar care este o prezentă palidă în discursurile artistice care încearcă să cartografieze relațiile coloniale și implicațiile politice, sociale și culturale ale Imperialismului european.

Din când în când, exotismul temei irumpe în forme mai mult sau mai puțin șablonarde (vezi 1492 de Ridley Scott sau *The New World* al lui Terrence Malick), dar nu



Rebel Assault

33
93
2357
12

... because this is for them, but the situation is
... because this is for them, but the situation is
... because this is for them, but the situation is

► Lay low until dawn.

avem de-a face cu un curent care să o diseca metodic și consistent. Jocurile se conformează timidității generale: nu-mi amintesc altă încercare notabilă de a explora perioada în afara de Theocracy, joc de strategie destul de solid, dar lansat acum mai bine de 10 ani. În rest, Tomb Raider și alte asemenea ficțiuni senzationaliste nu fac decât să profite superficial de cadrul material al rămășițelor culturilor indigene: un templu aici, puțină junglă acolo, câteva oseminte ale vreunui explorator sau ale victimelor sacrificiilor, iar nada implicațiilor exotico-mistice a fost aruncată, fără a se intra cu adevărat în problematica colonială.

E dificil de stabilit care sunt cauzele acestei frigidități. M-aș îndepărta de explicațiile de ordin psihologic sau practic ce se vor auto-evidența, precum respirarea vinei sau inocularea voluntară a unor grozăvii. Cred că un motiv foarte important este acela că stăpânirea colonială spaniolă s-a fărâmițat și distrămat de facto mult mai devreme (la începutul sec. XIX) decât în cazul posesiunilor britanice sau franceze, de exemplu. Ca atare, deși moștenirea imperială e încă suficient de evidentă în teritoriu, dimensiunea geopolitică și influența culturală la nivel mondial a teritoriilor „spaniolizate” a fost bruscată exact în zori de dezvoltării comunicațiilor, când expunerea internațională a devenit vitală pentru asigurarea prestigiului unei națiuni.

Defuncta Noua Spanie s-a refugiat în umbra Marilor Istoriei a ultimelor două secole, iar momentul ei fondator (colonizarea spaniolă din sec. XV) s-a înslăuit în marginalia discursului artistic ca jolly-joker de neignorat, dar rareori în centrul unei reflecții profunde. Cultura de largă circulație nu s-a sinchisit la modul scrupulos de a sparge bariera unui exotism convențional și de a încerca sistematic abordări intelectualizate sau măcar novatoare estetice, chit că nu neapărat valide documentar. Nu că ar fi inexistențe, doar că n-au făcut curent.

Terra Incognita

Toată expunerea de mai sus are rolul de a sublinia meritul celor de la Logic Artists, care nu numai că și-au ales un cadru de desfășurare inedit – primele decade după călătoria epocală întreprinsă de Columb –, dar au

și înțeles să-l plaseze pe jucător într-o postură echivocă, deschisă, generoasă în privința conduitei și alegerilor pe care le poate face. Să nu uităm că este o perioadă când nativii și nou-debarcații „zei” se află pe terenul unei nesiguranțe diplomatice, al unei tatonări reciproce, al primelor schimburi culturale lăcomie și stângace, dar că prejudecățile rasiale și religioase nu s-au cronicizat încă, cele două tabere nefiind iremediabil asumite una împotriva alteia. Permițându-i jucătorului să facă alegeri uneori contrare mersului istoriei așa cum îl știm, jocul recuperează o parte invizibilă a acesteia (proiectul imperialist a avut și părți sale umane), dar îți și oferă șansa să pătrunzi mecanismele și constrângerile materiale și ideologice din spatele „deciziilor greșite”, adică acelora care par intolerabile sensibilității contemporane.

Iar vremea alegerilor debutează devreme, în momentul în care optezi cine te va acompania în voiajul tău din cele circa treizeci de personaje disponibile, împărțite pe clase (doctori, vânzători, lăcomi, călători și oșteni). Selecția inițială îți cere, pe nesimțite, să definești obiectivele și caracterul expediției. Va conta nu numai ponderea unei clase (cu cât mai mulți înviați, cu atât mai cres-

cut nivelul de diplomație; cu cât mai mulți soldați, cu atât mai ridicat profilul militar), dar și combinația de trăsături de caracter ale oamenilor tăi. Rămâne la latitudinea ta dacă îți organizezi un comandou umanist, animat de interese etnografice și culturale (primul val de misionari creștini au înțeles să învețe dialectele locale, să compileze mitologie băștinașilor, să inventarieze științific fauna și flora necunoscute) sau te vei erija într-un satrap care vede băștinași ca pe niște animale puțin mai evoluat, necivilizate (adică păgâne), custozii insignifianți ai resurselor naturale și artefactelor ce revin de drept părții cucertătoare.

Fiecare potențial membru are un trecut detaliat într-unul sau două paragrafe, menite să te edifice în privința motivațiilor, aspirațiilor, obsesiilor sau complexelor lor; aceste note biografice nu au o influență directă în gameplay, dar sunt atât de viu creionate, încât nu am rezistat să nu-mi alcătuiesc grupul cu cea mai nerușinată subiectivitate. Nu am putut să-i rezist unei anume Mercedes Vallente, tână melancolică cu ochi de smaragd care fugise din mânăstire la 13 ani din cauza pasiunii bolnăvicioase pentru mituri și ocult; n-am putut-o lăsa cu ochii-n soare pe o anume Bonita Blanco, născută cărnă ce-și disprețuia propria frumusețe, renunțând la viața trăndăvă de femeie de curte în favoarea uneia petrecută în sa, cu arcul în mână; cum mă puteam lipsi de Guillermo Pascual, din tată-n fiu în garda personală a mamei mele, gata să mă urmeze oriunde în numele unei loialități a sângelui și a pământului?

Iar aici apar problemele. Pentru că fiecare personaj are trei trăsături de caracter de bază, iar acestea reflectă deseori complexitatea umană – vei avea sub comandă indivizi ploși, dar și rasiști în același timp, pașnici, dar și incredibili de lacomi, toleranți religioși sau etnici, dar narcisiști, și tot așa. E aproape imposibil să te înconjoari doar de „buni” sau „răi”, astfel încât deciziile pe care le vei lua pe parcurs îți vor afecta în mod complex trupa din spate chiar dacă ai recutat cu gândul la compatibilitate interpersonală, darămite dacă ai fost rob romantismului ca mine. Se va lăsa astfel o negociere continuă între conștiința ta etică de lider, moralul subordonaților tăi, care depinde de multiple axe de interes, și nevoile concrete ale supraviețuirii într-un mediu ostil. Variabila moralului e





importantă în primul rând pentru buna exercitare a abilităților fecicruia (bonusuri maximizate & co), dar și pentru a evita dezertarea sau revolta armată.

Să presupunem că dai peste o așezare slab apărată, dar care dispune de resurse ce ție nu-ți tocmai prisosesc. Grupul tău se va împărți în două, unul pentru decimare și însușire a bunurilor, alții mizând pe onoare războinică sau corectitudine creștină. Indiferent de cum vei proceda, vor exista nemulțumiri – dacă înclină spre masacrare, cei violenți sau răsțiți vor jubila, pe când moralul celor pașnici sau empatici va suferi, și invers. Să plusăm resursele mai sus-amintite pot fi de natură alimentară, într-un moment în care duci lipsă acută de provizii încât unii indivizi n-au mâncat cu zilele; sau pot fi ierburi tămăduitoare când unul dintre oamenii tăi e în agonie. Fii consecvent unui „good alignment” refuzând să-ți ucizi și tălhărești pe amărâți și e posibil ca moralul să scadă atât de dramatic, încât să te trezești cu o răzmeriță a înfomețaților sau cu expediționisti care-ți mor. Definitiv. Încadrez asta la conducere luminată (moral) sau la management dezastruos?

E drept că situația deosebit de complexă și problematică de mai sus, deși perfect posibilă în joc, este unul dintre cele mai „fericite” concursuri de circumstanțe ad-

verse care să-ți destabilizeze barometrul etic. Există soluții, mai ales mai târziu în joc, prin care poți leși basma curată și minimaliza satisfăcător pierderile – îi poți convinge pe sătenii pe cale diplomatică să-ți cedeze o parte din bunuri, de exemplu. Dar evenimentele aleatorii, de la ambuscade până la otrăviri accidentale, de la furtul de resurse până la zile consecutive proaste de vânătoare, combinate cu selectarea unui grad crescut de dificultate, te pot pune suficient de repede și de des în fața unor asemenea situații limită, încât jocul să devină extrem de provocator. Iar dacă ai dezactivat și salvările manuale...

My way

În ceea ce mă privește, am intrat în pielea unui nobil italian ce-i călă pe urme genovezului Columb, organizând cu fonduri și personal

spaniol o temerară expediție de factură umanistă în Lumea Nouă. Mi-am propus să joc rolul comandantului cu vederi largi și inimă mare, mai degrabă curlos decât rasist, credincios fără habotnicie; în același timp, nu mi-am dorit să derapez nerealist de pe orbita acelui timp, așa că mi-am reprimat o atitudine prea permisivă, care ar fi fost anacronică. Am acționat, astfel, în conformitate cu ceea ce ar fi fost de așteptat de la un lider de expediție al acelor vremuri: n-am ezitat să pedepesc un raid de intimidare al localnicilor, le-am permis oamenilor mei să devalizeze necropolele păgâne (o făcea Lord Carnarvon acum 100 de ani), am refuzat să fac pe mario-neta șefilor de trib locali în lipsa unor recompense semnificative. Am încercat să fiu om, dar un om al secolului al XVI-lea, nu al celui de-al XIX-lea.

Și am fost deosebit de impresionat de cum au decurs lucrurile, parcursul meu înregistrând numeroase pierderi, pierderi și compromisuri, exact cum s-ar fi întâmplat, probabil, și în realitate. Calea de mijloc nu-i ușoară. N-am fost în stare să-mi salvez unul dintre cei mai de suflet companioni, Bonita Blanco, roșie de năduș segregacionist, mi-a disprut în junglă după ce acceptasem să mi se alăture prea mulți indieni, am pierdut lupte importante, am fost nevoit să aleg răul mai mic, mi-a fost trădată încrederea. Ca orice tbs respectabil, E.C nu te va trimite la ultimul ecran de încălcare; numai că aici însemnătatea istorică a evenimentelor, cuplată cu indi-



vișualitatea pronunțată a camarazilor tăi, dă un gust mult mai amar oricărui eșec. Majoritatea confruntărilor nu pot fi reluate mai târziu, după level up; nu pierzi un număr de grifoni generici, ci un personaj care poate cu o stară înaintea ți-a relatat o întâmplare din copilărie.

Sistemul de alegere mi se pare pivotal pentru gameplay, conferind jocului o savoare de adventure și completând superb componenta tactică și strategică, ce s-ar fi dovedit anostă în lipsa lui. Pe măsură ce implicațiile devin arborescente, devii conștient de luminile și umbrile epocii, de limitările și deschiderile mentalităților și de imposibilitatea de a le transcende în mod singular, miculos. Să nu mă las dus de val: jocul are nevoie de puțină compensare intelectuală din partea ta și de o minimă înțelegere în prealabil a contextului, dar în condițiile în care subiectul e eludat cu succes de mainstream-ul artistic și cvasi-absent în gaming, eu mă înclin în fața celor de la Logic Artists.

O ultimă precizare: E: C se inspiră masiv pentru această abordare multilaterală din teoriile post-moderniste și feministe actuale. Posibilitatea de a relaționa cu Celălalt, căruia nu vrei să-l distrugi Alteritatea, pe care nu încerci să-l reduci la Același, căruia nu îi aplici aceleași standarde culturale, toate acestea sunt idei și deziderate moderne, pe care e foarte greu de crezut că le împărțea în această formă un european, oricât de



sosfisticat, acum cinci secole. Paritatea feminin/masculin în rândurile soldaților, doctorilor, învățătorilor este, de asemenea, o tușă reparatorie contemporană, în niciun caz expresie a realității istorice. Deși jocul recunoaște porția

de ficțiune pe care ne-o servește pe pat de date istorice și ne îndrumă către codex, trebuia poate să demistifice aceste șarje contemporane tocmai pentru că se dovedește atât de atent în general. Altfel, abundența element feminin asigură dramatismul interuman suplimentar, iar diversificarea discursului în privința Celălalt permite ramificarea gameplay-ului și rejucabilitate sporită. Nu sunt, deci, introduse doar de florile mărlului.

Tabăra de noapte

V-ți dat seama că E: C mi-a căzut cu tron. Tabăra de noapte

e unul dintre motive, un nod de bază al gameplay-ului și un foarte puternic condiment al atmosferei. Bref, după ce ți-al epuizat numărul de mișcări pe hartă, va trebui să înnoptezi și să-ți organizezi în mod eficient tabăra. Fiecare membru îi poate fi repartizat o sarcină care să cadreze cu pregătirea lui și cu punctele de experiență investite în el: medicul are grijă de incapacități, cărturarii slăbesc de decocturi, vânătorii iau urma jivinelor, iscoadele merg în recunoaștere, soldații stau de straajă. Desigur, fiecare clasă poate fi îndrumată către diverse alte activități, după cum o cer interesele, doar că randamentul ei va diferi.

Tipul de teren unde decizi să-ți așezi tabăra îți va ușura sau îngreuna misiunea: va fi mai dificilă patrularea într-o regiune muntoasă, după cum șansa de a fi prădat la drumul mare va fi mai mare în regiunile izolate. În plus, îți poți delega oamenii să profite de pe urma medului înconjurător – dacă vei campa lângă un curs de apă, e indicat să pescuiești; dacă străbați munții, le-ai putea ordona să cerceteze peșterile. Avem un mini-sistem de upgrade-uri și unul de confecționat arme și capcane. Și, bineînțeles, trebuie să rămâim o





ină, preferabil echitabilă pentru toată lumea, cu came proaspătă sau rații conservate.

Toate aceste activități trebuie programate manual de cele mai multe ori. Unu, pentru că sistemul automat nu e foarte inteligent (dar asta nu e o noutate), iar doi, pentru că pe niveluri ridicate de dificultate te vei afla mai întotdeauna într-o cu totul altă situație (în general mai rea) decât în noaptea precedentă. Desigur, după ceva timp vei fi dibuit o anumită împărțire standard a sardiniilor, numărul clicurilor necesare fiecărei câmpări reducându-se, dar mai niciodată nu vei fi suficient de belfer încât să-ți poți permite managerul automat. Pe mine acest frecvent micro-management nu m-a deranjat, dar ei poate deveni frustrant pentru cei mai puțin răbdători.

Dimpotrivă, eu am fost captivat de sentimentul de relaxare încordată (poți fi oricând atacați prin surprindere sau ușurat de bogății considerabile), de incertitudinea sesiunii de vânătoare (vom mânca sau nu astă-seară?), de treburile ordonate a celor care asamblează sau reparau, de oboseala violentă care se instalează în vinele ce-au mărșăluit toată ziua, de somnul agitat în mijlocul urletului junglei, de abandonul necesar în brațele necunoscutului. E drept, imaginația mea infierbântată a jucat un rol principal în toată această feerie sălbatică, viziune exaltată pe care nu poți să-o punea s-o împărțasească.

Dar vă jur că mă culcam – în patul meu cu linii minimaliste și pemă inteligentă – știindu-mi pe uriașul Juan Ortega ferm înfipt în două picioare, cu urechile ciulite și ochii aținuți în întuneric la marginea taberei; simțind răsuflarea caldă și sălcurile întărite ale soției-mei indigene sub păturile de alpaca; descifrând răsuflarea regulată a lui Mercedes la doi metri de mine, rumegându-și senină orgoliul rănit și patina de îndrăgostită într-o litanie șoptită; îndurând părțile colosale, acru-dezgustătoare ale grăsunului Reyes, care insistă să-și paseze în porția de seară toate mătrăgunele culese din marginea drumului. Apoi, orice joc care-mi încită asemenea plăsmuirii e dat naibii, și nu altceva.

Tbs-istice cărări

Partea de turn-based se derulează, previzibil, pe două fronturi: deplasarea pe harta mare în limita AP disponibilă și lupta propriu-zisă. În privința primei, ținutul pe care-l străbați e destul de golăș, o variantă mult mai austeră a peisajelor încărcate dintr-un Heroes, să zicem;



nu sunt foarte multe elementele cu care poți interacționa, dar episoadele narative aleatorii reușesc să atenueze această sobrietate, orientându-ți atenția către viața bogată a grupului tău. Ca resurse principale, avem bogățiile aurifere, rațiile (obținute în urma conservării cămii), elixirurile tămăduitoare (plante procesate) și echipamentul universal (îl putem folosi atât ofensiv de apropiere sau depărtare, cât și defensiv). Pe toate acestea le putem tranzacționa în piețele orașelor și satelor, care variază plăcut ca excedent și nevoi.

Un vârf de originalitate se face simțit în tratarea conceptului de fog-of-war. Camera poate fi rotită liber în jurul personajului și există un nivel acceptabil, dar limitat, de zoom, astfel încât să te poți orienta în imediata apropiere; altfel, nu poate fi dezlipită de avatunul tău călare, realizându-se un tip de fog-of-war natural, unde nu poți desluși altceva în afara perimetrului în care te afli. Mi s-a părut o soluție de bun simț, deși sunt ju-

cători care au reclamat un nivel insuficient de zoom-out sau au acuzat claustrofobie. Se mai putea lucra în privința funcționalității camerei, iar zonele bogat împădurite pot temporar spori confuzia, dar nu e un amănunt care să-mi fi întinat plăcerea.

Ne angajăm în două campanii, prima pe Insula Hispaniola, cea de-a doua pe continent. Paradoxal, din





GRID 2

Un Kart Racer Pentru Generația YOLO?

Iubesc cultura auto la fel de mult cum iubesc cultura pop și universul gameristic, prin care mă zbat de la o vreme încoace. Nu am altceva mai bun de făcut, așa că îmi bag nasul din când în când minute pe pagina celor de la Speedhunters – după umila mea părere, băieții respectivi au reușit transformarea fotografiei unor mașini în artă, sau în car porn cu valențe artistice, dacă vreți. Deși cunoștințele mele nu aprofundează tehnicile de pilotaj ori detaliile de finete ale șofatului de maximă eficiență, firea ușor impresionabilă, atrasă de scilipri, scânteii, zgomot și culori vibrante m-a împins spre o pasiune docotoare pentru universul automobilelor extravagante. Nu, nu kitschurile „Tokyo Drift-ish”, ci bolizi construite pentru performanță absolută, dintr-o dragoste nemărginită pentru tot ce înghite combustibili fosili și sculptă cal putere. În viziunea mea, răgetul unui V8 turat la maximum este o dovadă a existenței unei forțe spirituale superioare. Ironic – jici măcar nu dețin un permis de conducere, însă acest minus nu a fost niciodată un impediment în calea lubrii mele necondiționate pentru perfecțiunea pe patru roți. De altfel, mi-am canalizat pasiunea către lumea virtuală, acolo unde totul este permis și posibil. Sau cel puțin era. Sunt un jucător avid de racere marca Codemasters, căd echilibrul dintre arcade și simulare mi-a fost pe plac încă de la primul contact cu DIRT și Racedriver Grid. M-am simțit mereu bine acolo,

pe granița diafană, ce se separa cu subtilitate realismul curselor auto de visul umed al oricărui băiețel ahtiat după mașinuțe colorate și zgomotoase. Așa se face că am așteptat cu sufletul la gură o continuare pentru Grid, imaginându-mi fel și fel de metode prin care cei de la Codemasters puteau îmbunătăți un joc recomandat de propriile calități incontestabile – un racer atmosferic și palpitant, unic. În fond, feeling-ul general nici nu era prea greu de egalat, din moment ce rețeta se afla în mâinile lor. Acum, fie eu am devenit o murătură aspră în ultima perioadă, fie băieții de la Codemasters Racing ne-au servit în creștet o piatră scânteietoare, frumos împachetată – dar, totuși, o piatră rece și superfluă; genul

de piatră friabilă, completamente lipsită de orice valoare reală. Să fie oare Grid 2 chiar atât de avariât pe cât pare la prima vedere?

TrueFeel și Mașinuțele din Carton

Dincolo de nenumăratele probleme ce trebuie analizate în detaliu și de analogia cu trimerii petrologici, principala greșeală a proaspătului Grid 2 – cea care sare imediat în ochi sau în creștet – este lipsa unei identități clare. Practic, jocul nu știe prea bine ce vrea de la sine, transformându-se într-un fel de două feluri, într-o hîmă instabilă și capricioasă. Grid 2 nu se încadrează în genul simulatoarelor, mutilând în același timp toate valor-

Internetul m-a făcut vedetă!





RESUME

ade, alterărilor lei-colo arcade-ului din ultra-arcade. Sunteți confortabil pe ați-așa? Perfect. Ei bine, mașinile se comportă pe asfalt de parcă sunt făcute din carton și echipate cu schiluri în loc de anvelope. Inerția și aderența sunt tratate cu superficialitate, contra obiceiului logic dictate de experiența și reflexele jucătorilor obișnuiți cu precizia și fluiditatea intrării în viraje folosind tehnica derapajului controlat din primul Grid: acționarea scurtă a frâneli trimite mașina în brațele caricaturii unui drif, din care nu există scăpare fără un flashback ori o izbăvire (în parapeți). Oricum, faptul că puterea este transmisă ne-realist spre roți nu ar fi o problemă prea mare dacă suspensia nu s-ar comporta atât de haotic. Codemasters numește noul sistem de control TrueFeel, călci, în vizuina lor, sfidarea fizicii elementare

numește noul sistem de control TrueFeel, căci, în viziunea lor, sfidarea fizicii elementare

este o senzație realistă. Niciodată un power drift nu poate echivala eficiența abordării unui viraj pe trasa perfectă, întrucât pierderea volanului a tracțiunii este un proces spectaculos, însă zadarnic din punct de vedere al conservării energiei cinetice. Or, până și cel mai trăs de păr kart racer respectă fizica elementară. Nu și Grid 2, mașinile comportându-se illogic, indiferent de clasă, drift-urile fiind considerate unica metodă valabilă de navigare pe circuit. Culeșul, jocul impartit bolșoi din roster în trei categorii specializate: Grip, Drift și Balanced. Între Drift și Balanced diferențele sunt insesizabile, singura grupă cât de cât apropiată din punct de vedere al impresiei transmise jucătorului cu cea de simulator – mda, cu ghimbele de organe – fiind Grip. Din fericire, creierul uman este o organ minunat, extrem de adaptabil. După câteva ture de încălzire, am reușit să-mi modelez simțurile și reacțiile după matritza TrueFeeling-ul scorilor de producători, utilizând tastatura sau controller-ul X360. Sistemul Flashback, mecanică prezentă în mai toate jocurile Codemasters Racing, ajută mult. O simplă apăsare de tastă demarșează timpul până într-un punct si-

ti despre cea mai idioată poveste introdusă vreodată într-un joc de curse, pentru a-mi canaliza toată atenția spre control, una din bubele peste care nu pot trece foarte ușor. Comparativ cu primul Grid, succesorul tînde spre o fizică ultra-arcade, similară modelului utilizat în F1 Race Stars, un kart racer Codemasters simpatic, rezențat de subsemnatul acum nu foarte multă vreme. Cu toate acestea, Grid 2 vrea musai o pereche în plus de po-

01-25-41

În probele de Overtake, scopul constă în depășirea succesivă a unor mașini controlate de Ai. Interesant și original.

fi foarte ușor. Comparativ cu primul Giid, succesorul tinde spre o fizică ultra-arcade, similară modelului utilizat în Fi Race Stars, un kart racer Codemasters simpatic, re-



Se mai întâmplă...



Rockstar prezintă ANGRY MUSCLE!

gur, anterior accidentării. Din nou, nerealist, arcadish, dar foarte folositor și spectacular. A doua problemă majoră, din punctul meu de vedere, este...poveștea? Grid 2 încearcă să ne convingă, folosind limbajul generației internetului, că un investitor vizionar pe nume Patrick Callahan o pune de un campionat auto global Interdisciplinar, intitulat World Series Racing, folosindu-se numai de renumele câștigat pe YouTube, un pilot de curse genial (adică tu) și câțiva sponsori. Sintetizat, WSR funcționează cam așa: tu câștigi cursa împotriva unui club auto, fanii lor devin fanii tăi, iar clubul respectiv se înscrie în WSR, pentru falmă și fumel. Mo Money, No Problem, vorba achievement-ului. Acum, până și DTM-ul a dat chix când a sărit peste continente, iar Deutsche Tourenwagen Masters face din WSR omeletă și o mănâncă pe pâine, dacă ne referim strict la spectacol. În fine, de dragul libertății creative voi ignora ipoteza hiperbolică a unui campionat planetar susținut numai de Like-urile generației YOLO. Gata, am dat Necuratul afară din casă. Ce ne mai rămâne?

Un Cabaret Auto

Spectacolul și senzația de viteză, două atuuri incontestabile ale jocului. Grid 2 radiază stil și clasă prin detalii de finețe estetică și o optimizare ireproșabilă, tipică producțiilor Codemasters Racing. Da, controlul este defectuos, iar WSR-ul lui Callahan un basm prost – totuși, puține alte titluri te absorb cu atâta ușurință. Cursele din Grid 2 sunt un melanj sinestezic, o întruclupare palpabilă a mirosului de asfalt umez și benzină. Sunetul și grafica se împletesc într-un tot deplin, în ceea ce-mi imaginez că trebuie să fie pulsul unui circuit aflat în climaxul cursei. Singurul exemplu edificator pentru senzația receptată de mine, după câteva ore petrecute în compania jocului, ar putea fi FD Palm Beach: A Day in The Life of A

Speedhunter, un tur de forță fotografic uimitor prin lumea celor binecuvântați cu posibilitatea prezenței în trup și suflet drept în inima universului culturii auto. Grid 2 m-a dus totmal acolo, la porțile unui cabaret pe roți, cotropindu-mi simțurile cu petrichor și cal putere neîblânziți, cu aplauzele publicului și delirul victoriei. Așadar, protestele, criticile usturătoare, dezamăgirile mele, toate s-au trezit sugrumate și târate într-un colț prăfuit al conștiinței, umbrorit de bucuria puerilă a unui copil trimis la joacă. Cât despre jucării, lista de mașini este împărțită în patru grupe (T1, T2, T3, T4), alcătuite din modele faimoase, unele chiar legendare. Entuziaștii „mușchiului american” sunt de departe cei mai norocoși, grație includerii triumviratului Mustang Mach 1 – Camaro Z28 – Charger RT în roster. Aș avea nevoie de un minologion pentru a enumera în detaliu toți bolizi din noul Grid, începând cu hot hatch-urile agile și terminând cu

supercar-urile de ultimă generație, dar credeți-mă pe cuvânt – 53 de mașini sunt mai mult decât suficiente, chiar și pentru un individ cu porniri obsesiv-compulsive de colecționar (recte eu). Aparent, nici cei de la Codemasters Racing nu au toate țigilele pe casă, Grid 2 primind la momentul lansării o ediție specială, extravagantă și nu tocmai accesibilă. Pentru £125,000, un singur cumpărător s-a ales cu jocul și un monopost britanic BAC Mono personalizat – o idee trăsnită, ce-i drept, dar o bună strategie de marketing. Din nefericire, modificarea în detaliu a mașinilor din gara virtuală nu este permisă, singurele opțiuni de personalizare rezumându-se la culori, livery (limba română nu îmi oferă un termen apropiat) sau emblemele sponsorilor. Meniul principal este flexibil și intuitiv, așa că mi-am petrecut minute bune gătindu-mi mașinile conform bunului plac. Probabil mulți jucători vor țânji după un sistem de upgrade sau o mecanică avansată de tuning tehnic, lipsa acestor elemente fiind încă un minus pe o listă și așa lungă. Cu toate acestea, acțiunile permise în Grid 2 servesc întotdeauna un scop precis. Un exemplu concret sunt sponsorizările echipelor. Prezența brandurilor pe mașină nu are doar rol estetic, întrucât fiecare organizație oferă obiective speciale, ce trebuie îndeplinite, sau susține evenimente Promo, recompensate cu hoarde de fanii. Și, cum fanii sunt principala monedă a jocului, nu strică niciodată mai mulți. O situație câștig-câștig clasică. Disciplinele incluse în WSR-ul lui Patrick Callahan variază de la tradiționalele curse desfășurate pe circuite omologate la moduri inedite. Impresionează, în locații reale ori fictive. Am zburat pe Red Bull Ring și mi-am blestemat strămoșii încercând drifturi prin munții Japoniei, dar nu voi putea uita niciodată turele de Yas Marina și Indianapolis sau faimoasa disciplină Touge. La drept vorbind, am încercat să joc numai cu modele din clasa Grip, pentru a-mi menține echilibrul psihic – altfel, Grid 2 nu sălășluia mai mult de o oră pe HDD-ul meu. O glăselniță binevenită este sistemul LiveRoutes, patentat de Codemasters, care propune o alternativă la circuitele standard, prin alterarea în timp real a rutei. Adăugați un peisaj urban parizian cu viraje în ac de păr pe lângă LiveRoutes, iar rezultatul garantează că puțin două-trei accidente dramatice. Sprinturile point-to-point au rămas la fel de intense, adăugând regulilor Checkpoint și Eliminator ridicând ștacheta dinamizării. Fanii jocurilor arcade cunosc presiunea modului



Culorile echipei și una din mașinile mele favorite.

Checkpoint prea bine: acesta presupune parcurgerea unei distanțe cât mai mari într-o anumită bucată de timp, atingerea unor puncte cheie fiind recompensată cu un bonus de secunde.

Social și Furios



CITY UNDERCOVER

Picasso GTA



Trebuie să recunosc că întotdeauna am fost uimit de notele pe care le-a primit această franciză de la cIoLAN – 9, 8,5, 9, 9, 8,5, 9!

Bine, bine, le-am scos din burtă, dar așa mi le aduc aminte. Și nu că nu l-aș crede, dar cât poți inova pe aceeași temă? De unde atâta forță, cine sunt oamenii care cresc această serie? În plus, m-am învățat că majoritatea jocurilor făcute după filme sau benzi desenate să fie cel mult mediocre. Să le mai combin și cu Lego (?), ditamai reclama! În plus, niciodată nu m-au pasionat aceste cuburi marcă înregistrată. De fapt, au ajuns să-mi placă mai mult acum decât mă atrăgeau în

generală... mă rog... care e vârsta recomandată pentru acest tip de jocuri? În plus...

LEGO City Undercover, un exclusiv Wii U, a venit pentru mine ca experimentul perfect. Să mă edific o dată pentru totdeauna dacă cIoLAN e nebun sau doar se face. Cum nu aveam însă termen de comparație, l-am sunat să-l întreb care crede că e cel mai bun „The Lord of the Rings”! Că e primul care vine și cu porțiuni deschise explorării? Zis și făcut! Și, 5 zile mai târziu, încă-l jucam. Arată și sună demențial, iar gagurile din spatele poveștii sunt de milioane. Felul în care au reușit producătorii să reproducă atmosfera filmului aici – ob-

servați, vă rog, schimbarea bruscă în ton –, muzica, personajele... De multe ori hobbylil din filme reușesc să mă enerveze, aici însă sunt mult mai plăcuți, mult mai tembeli. Am crezut că adoptarea vocilor – până la LotR toate jocurile LEGO, dacă știu bine, dezvoltau povestea doar prin mimică și acțiuni – o să ducă la o scădere a calității umorului. Dar nu. Vocile sunt perfecte, iar comedia mai prinde un strat. E o plăcere să te plimbi prin comitat. De fapt, e o plăcere să joci. Gameplay-ul are zvâc și te transpune în pielea tuturor personajelor „pozitive” din film. Acum ești Dumbledo..., mă scuzați, Gandalf, acum Frodo, acum Aragorn, unul mai haios ca



Primul job sub acoperire.



Breaking an entry.

Ești înconjurat, trage pe dreapta!!!

cul s-a oprit din a mănânce de mână, am început să caut și văd că Lego City este măcar 10 la sută din GTA. Pot fura orice mașină? Pot! Ba chiar și din mers! De ce? Just cause sau pentru că sunt un Driver adevărat. Diferențe de control între diferitele tipuri de mașini? Da. Atât vă spun. Roverul 6x6 al celor de „NASA” face tot! banii. Trafic? Zone secrete, rampe? Tot? Da.

Chiar și damage? Nu? Nu numai că există damage, este chiar inteligent încorporat. Mașinile sunt construite din cuburi, așa că, dacă le bușești, o să vezi cum încep să pier-

care se la un pic prea în serios. LCU este, dacă vreți, un Saint's Row în care prostul gust și violența au fost șterse cu buretele. Poți călca și aici cu mașina pietonilor, te vor injura un pic (în gând), dar se vor ridica și vor pleca mai departe, ca doar sunt din plastic. Chiar și când distrugi/demontezi ceva, ai ce învăța, pentru că vezi cum ai





La muzeu, căutând indicii.

putea să construiești acei ceva în realitate, din Lego. Jocul este perfect pentru cei mici, dar, datorită poveștii, se adresează în principal celor mari. Un mișto continuu la adresa tuturor filmelor polițiste existente sau nu. Acțiunea și întâmplările sunt puse în scenă mereu surprinzător, cu bun simț, așa putea spune, pentru că umorul nu este unul cras ca în... Big Momma's House și în niciun moment nu ai impresia că scenariștii s-au dat peste cap pentru a mai împinge o glumiță. Mare lucru, greu de realizat.

Super Lego Galaxy

Bineînțeles că posibilitățile nu sunt la fel de extinse ca în San Andreas, nici pe departe, dar asta pentru că LCU își bazează gameplay-ul pe acțiune, puzzle-uri și aventură, în detrimentul colindatului, împușcăturilor și condusului. De fapt, majoritatea misiunilor mari din LCU sunt de „interior”. Porțiuni în care jocul excelează și dă metri oricărui GTA sau Saint. Tu ești Chase McCain, un polițist care credea că se întoarce în oraș la o viață mai bună, doar pentru a afla că Rex Fury a evadat și pune viața tuturor în pericol. Criminalitatea în oraș a sărit din grafice, ceva trebuie făcut. Cum munca de polițist cinstit nu dă roade, te trăsnește ideea cum că ai avea mai multe șanse dacă ai intra în cârdășie cu ala rău, sub acoperire, bineînțeles. Ca să urci în rang,

trebuie

să duci la îndeplinire unele dintre cele mai nebunești doleanțe, iar pe parcurs deblochezi deghizări care-ți oferă noi abilități. Locațiile sunt pe cât de surprinzătoare, pe atât de frumoase – de la ferme, unde poți călări

sau ara cu tractorul, până la palate chinezești, unde te duci să înveți cum-fu, pentru că, în momentul în care credeași că l-ai prins pe Rex, îți lei o mamă de bătaie... Dacă în GTA4 un apus de soare sau orașul văzut de pe terasa unui zgârie-nori v-au făcut să vă opriți în loc, în LCU o să rămâneți cu gura căscată în mijlocul misiunilor, unde producătorii nu au mai fost stresați de distan-

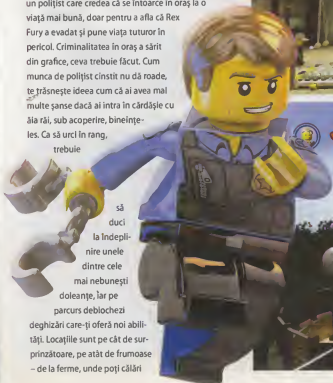
ța de randare și au împins grafica cât de mult s-au putut. Sunt multe locații, acțiuni și ouă de Paște în joc care arată că TT Fusion pun suflet în ceea ce fac. Te respecți ca jucător pentru că și ei la rândul lor sunt gameri și mereu vor să facă mai mult. În plus, nu uita niciodată că cel mai important pentru un joc este gameplay-ul. Viteza cu care LCU se transformă din platformer în acțiune, puzzle, arcade și înapoi este încântătoare și neofortată. La fel ca în Zelda, privești în zare și-ți spui: „Deci, o plimbare cu barca cu motor până acolo, caut o deghizare pentru a mă infiltra, câteva uși de deschis, fur animalu’ și fug cât mă țin puterile. Cu poliția după mine. Frumos” Iar în realitate e chiar mai frumos, pentru că scenariștii au avut grijă să mai arunce câte 2-3 surprize după colț.

Cuburile negre ale familiei

Nu totul este însă roz în pătratis. LCU are și câteva hibe, sau mai bine spus minusuri, care pe unii dintre voi s-ar putea să vă deranjeze. Nu am putut să nu observ că pentru un joc Lego sunt prea puține lucruri de construit. Adică da, strângi cuburi în draci, pe care apoi le folosești pentru a crea... un garaj aici (cu servire rapidă a mașinilor deblocate), o rampă acolo, o antenă parabol-



Asta de vista, baby!





Tocmai ce am terminat instructajul.

că dincolo, un heliport și încă. Dar toate se construiesc automat, spectaculos, e adevărat, dar fără aportul tău direct. Tu doar dai „banu”, ca baștanu! Dacă am înțeles bine, în unul dintre Războaie, aveai posibilitatea să construiești nave spațiale. Cât de senzational ar fi fost aici să poți construi și apoi testa pe stradă propriile prototipuri auto? Timpul de încărcare (load) sunt și ei câteodată exagerat de lungi – peste un minut. Un minus care nu este însă atât de greu de digerat pe cât pare, pentru că nu apare decât în momentul în care faci tranziția între interior-exterior sau invers. Lucru care se întâmplă destul de rar, pentru că producătorii au avut grijă ca mișunile mari să nu aibă mai mult de două astfel de treceri, dimensiunile locațiilor asigurând cel puțin 30 de minute între tranziții. Apoi, majoritatea Lego-urilor de până acum pot fi jucate într-un cooperativ local de bună calitate. LCU este doar single player. Un mare minus pentru părinți (dar nu numai) care au găsit în aceste jocuri mediul perfect de a petrece timp de calitate împreună cu prichindelii lor. În plus, Wii U ar fi putut duce cooperativul local la alt nivel, pentru că ar fi putut împărți imaginea între televizor și gamepad, cu implicații și aplicații, așa cum ne putem imagina, destul de interesante. Nota dată jocului nu este influențată decât



marginal de aceste minusuri, pentru că pe mine personal m-au afectat prea puțin. În plus, producătorii și-au luat revanșa cu o tabletă multifuncțională care sprijină serios (am detaliat în căsuța de text aruncată undeva pe aici) gameplay-ul. Pe de altă parte, pentru fanii Lego care nu vor fi afectați de minusurile de mai sus, nota

poate fi chiar mai mare, pentru că titlul te aruncă în mijlocul unui oraș în care zeci de „machete” reale din seriile Lego City devin funcționale. Clădiri explorabile, gări, benzinării, elicoptere, vapoare și așa mai departe. Nu mai trebuie să-ți imaginezi scenarii când te joci cu ele. Ești deja acolo. ► ncv



VERDICT LEVEL

- ▶ divertisment impresionant din minuscule
- ▶ senza de câștig
- ▶ manualul-ul e o rugă
- ▶ LEGO STA
- ▶ load-uri rare, dar prelungite
- ▶ fără cooperativ

PE SCURT

În cea mai mare și mai frumoasă LEGO City, cu străzile din Gollum întinse, cu scările după porci de pădure, cu-l primul și cu-l în ultimul rând la Borneo... de bun.

9

Game: _____

Produsor: _____

Distributor: _____

ALTERNATIVA LEGO: THE LORD OF THE RINGS

Cugete pentru subapăratul de review-ul. M-am născut și vă recomandăm de două ori cu același entuziasm.

THE NIGHT OF THE RABBIT

Lansare pentru vacanța de vară

Am avut ocazia să scriu despre patru dintre jocurile lansate de Daedalic în ultimul an – primele două acte din opera bufă Deponia, un Director's Cut al mai vechiului A New Beginning și Chains of Satinav, adaptare-aventură a universului fantastic The Dark Eye. Numai faptul că o companie reușește să lanseze cu regularitate nemească (oare de ce?) un număr de titluri atât de generos dintr-un gen a cărui vandabilitate nu e spectaculoasă merită apreciat. Ba mai mult, observăm într-unul din articole că se poate discerne per ansamblu o evoluție constantă în privința „know-how”-ului de a construi o aventură, siguranță și inspirație dobândite, fără îndoială, ca urmare a

perseverenței. Din multe puncte de vedere, Night of the Rabbit (NoR) se anunța ca o încununare a acestor tentative, cea mai de soi jalbă a producătorului de a-l fi permis accesul în panteonul clasic al genului, alături de un Lucas Arts sau o Sierra.

Vârsta de aur

Această așteptare ca NoR să capitalizeze întreaga experiență acumulată până acum e legitimizată de o primă impresie mai mult decât plăcută. Grijă pentru detalii și prăsoșina bonusurilor întrec orice efort prealabil al producătorului, ducându-te cu gândul la un aventu-

re sățios, succulent, plin de surprize. Risipite prin materiile jocului se află felurite activități conexe și obiective secundare care diversifică gameplay-ul și distrag atenția temporară de la firul principal. Întâlnim, astfel, mai multe povești scrise de Matt Kempke, scenaristul jocului și autor pentru copii, pe care le poți asculta în stilul audio-book; abțibildurile cu creaturi drăgălașe care pot fi adunate într-un album virtual; un side-quest de-a, acul în care cu fan” în care trebuie să găsești obiecte ascunse în decor (32 de stropi de ploaie); posibilitatea de-a provoca npc-urile la o partidă de cărți ș.a.m.d.

Pe lângă acestea, există și o serie considerabilă de mici tușe de efect care-ți dovedesc dragostea și dedica-



„Să investești în NotD. O banală funcționalitate precum cea a unui televizor mai rapidă între diferitele ecrane disponibile în urma rezolvării unui puzzle, ancorându-se într-un concret în poveste (episodul cu Plato poștașul). Altfel, pentru o perioadă de timp, vei avea la dispoziție un pul de bufnită cunoscut pentru dezordinea pe care o provoacă; de fiecare dată când vei accesa Inventarul, o creștea obiectelor colectate va fi răvășită de sturidușii și pasăre, până când o vei preda vie și nevătămată în mâinile lui el. Fără să fie extrem de spectaculoase, toate aceste adăptări fac arena tradițională a unui adventure oarecum mai bogată și mai dinamică.

Poate că paragrafele de mai sus v-au pus pe gânduri. Vă îmboldește presimțirea că NotD e mai mult joc al copilăriei târzii decât al maturității jucăușe? Ei bine, nu vă pot contrazice în mod deschis, căci lumea Jocului (Mousewood) este o lume fantastică destinată în primul rând celor de-o vârstă mai fragedă. În ciuda schepsusurilor mai pretențioase pe care a doua parte le vehiculează cu înverșunare, un cert aer de infantilitate dă tonul întregului. Ca s-o spun pe șleau, NotD nu este pentru cei care nu văd cu ochi buni dragălașeniile și afectările specifice junioratului, iar jucătorul „serios” va găsi din ce în ce mai greu motivație pentru a continua odată ce se afundă în materia epică izvoartă parcă din „cărțile cu poze”.

Temelie de lut

Dintr-una în alta, am ajuns și la poveste. Jeremiah Hazelnet este actorul principal al periplului prin Mousewood (și alte lumi, după cum veți vedea), biet copil de școală primară (mășă hazardă să spun că acesta e și publicul-țintă ideal) care viseză să devină magician. E abordat de Marchizul de Hoto, un leopon eccentric care se oferă să-l inițieze în tainele mistice ale vechiului ordin al Treewalkers (sal'tare, nenea Lucas). Se telepotează în mai-sus amintita lume fantastică, în fapt o versiune antropomorfizată și sub lupă a lumii miclor necuvântătoare (arici, broaște, veruțe, vulpițe), unde Jerry va trebui să îndeplinească o serie de sarcini. Nelindolos, lucrurile se vor complica treptat.



Aminteam de elaborările epice târzii, menite a suscita interesul adult pentru atare basm. Pe cât de fade sunt momentele petrecute în Mousewood, pe atât de penibile devin sforțările inutile ale unui mix de elemente narative care proliferază aberant. Dacă la început există o oarecare coerență formală, curând animălușelor și magiei li se alătură tema universurilor paralele și a călătoriilor între ele, un panteism ludic (și involuntar comic), motivul vieții ca vis sau ca aducere-aminte a unei existențe anterioare, critica socială împotriva materialismului, activismul ecologic și... mai opresc aici. Rezultă un talmes-balmes tematic în care coexistă dramatic

pasul, cuie magice care străpung țesătura timpului și spațiului și alte asemenea caraghioslăcuri.

Veți spune că și în Sanitarium, titlu-cult al genului, existau asemenea episoade din filme diferite, mustind de absurd și incompatibilitate; da, doar că acolo exista o cheie mai profundă, de factură psihologizantă, care explica și lega evenimente, personaje și fantasme aparent disociate. Vă veți aminti atunci poate de Toonstruck, titlu de Indiscutabil șarm, unde aveam de-a face tot cu o colecție pestră de personaje animaliere; într-adevăr, dar acolo e vorba de o satiră mușcătoare, de poante reușite, de zăc comic. Problema lui NotD este că se la în serios, mult prea în serios, solicitându-ți implicare sinceră în brambureala metafizică pe care o propune; nici vorba de adâncime spirituală sau de zeflemea bine-ținută.

De fapt, Daedalic nu ceva tradiție în a servi publicului un ghiveci de poveste (să nu uităm, totuși, că scenariștii jocurilor lor nu sunt același). Chains of Satinav e cel mai coerent din punctul ăsta de vedere și pentru că trebuie să rămână fidel unui univers fantastic independent de imaginația scenariștilor. Dar dacă în Deponia, de exemplu, avalanșa de răsturnări de situație se ghemuiește cât de cât conceptului universului ficțional respectiv, galopanta parte a doua din NotD este în mod ridicol lumea Mousewood. Epic vorbind, NotD e un oximoron nereușit, care decade lent, dar sigur, într-un mai pur kitsch. E ca și cum autorul s-a străduit să mămădească laolaltă toate ideile care i-au venit în minte





distincție critică sau logică formală.

De interes adult s-ar vrea a fi excursurile social-moralizatoare. Din fericire, acestea se mențin în limite acceptabile, pentru că altfel se înscriu în același registru limitat care nu face decât să zgârne suprafața și să recurgă la clișee. Deci, da, avem niște șopărele cu apucături sălbatic capitaliste, dar măcar puzzle-urile prin care le eliminăm de pe scenă sunt simpatice. Dojana ecologistă își face și ea simțită prezența, însă nu acaparează prim-planul, iar liniile simple în care se înscrie pot

găsi ecou în mințile mai tinere. Ideea ar fi că această abordare de carton nu poate îndreptăți pretențiile producătorului de a trezi interesul adultului – prea previzibile, prea lipsite de miez, prea pop-confortabile aceste înfierări de serviciu.

Nu am motive să insist prea mult asupra personajelor. Am discutat în recenzii anterioare, ca și în *Simplify IV*, despre câteva dintre plediciile pe care Daedalic par a nu le putea depăși în creionarea unor personalități memorabile. În mare majoritate, premisele dezvoltării npr-urilor sunt interesante, dar totul se pierde undeva pe drum, lăsându-te doar cu frânturi și momentele în care le ghicești potențialul. De departe cele mai rășnite mi s-au părut cuplul tată-fiu Churchmouse și o domnișoară molie, cu siguranță ajutate și de voci-

le excelente. Jerry, ucenicul magician, nu mi-a trezit niciun sentiment anume, înscrinduse cu succes în panoplia protagoniștilor plași, lipsiți de sentimente sau trăiri cu care să empatizezi. Nu ajută nici ușoara înconsecvență din discursul lui, când mult prea afectat, când mult prea inocent pentru vârsta lui – vocabularul lui Jerry este mult prea elevat pentru statutul unui școlar care e atât de neștutor în atâtea alte privințe.

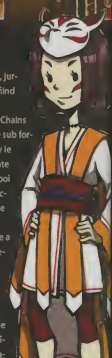
Joaca e la fel

Din punctul de vedere al gameplay-ului, familia Daedalic știu la ce să se aștepte. Jocul e lungut, are un hub principal (Mousewood) în care vă veți petrece mare parte din timp, cu incursiuni în alte locuri cât să vă condimenteze viața, și se mândrește cu o tonă de puzzle-uri, pe deasupra destul de variate. Majoritatea sunt de bun-simț, iar ocazionalele trăsnăi (doar suntem într-un loc în care magia este acasă) întrein hazul mai degrabă decât să provoace frustrarea. S-a păstrat moda folosirii acelorși obiecte de inventar pentru rezolvarea mai multor enigme, deși în unele cazuri mi s-a părut o soluție forțată, un lepre scos din joben pe ultima sută de metri.

Întocmai ca în Deponia, ești asaltat de mai multe sarcini în același timp, jucătorul fiind obligat să se desfașoare concomitent pe mai multe fronturi – inventarul e destul de voluminos, sunt multe „quest”-urile pe care le poți întreprinde simultan, astfel încât apare riscul unui oarece grad de confuzie. Pe mine unul nu mă deranjează această babyloniadă, dar ea poate deveni inoportună pentru cei neîncliași sau pur și simplu ulțuci; un sistem mai concret de ordonare și clasificare a

sarcinilor n-ar fi o idee rea, jurnalul în forma lui actuală fiind un instrument insuficient.

Puterile speciale din Chains of Satinav au fost recitate sub forma unor vrăji pe care Jerry le poate deprinde în momente prestabilite și folosi mai apoi ca elemente de inventar active. Te scot, într-adevăr, de câteva ori din bucluc, dar principalul lor scop este de a servi drept metaforă (deseri Notă seamănă cu un manual interactiv al cercețarilor), căci magiile sunt precum niște învățăminte pe care Jerry le trage din aventura sa. O altă variabilă interesantă a unui ga-



display și așa consistent este ciclul zi-noapte, pe care îl mai influențează după voința proprie și care alterează activitățile npc-urilor și mesul social al Mousewood-ului – puzzle-uri vor putea fi soluționate exclusiv noaptea, de exemplu, pe când altele vor necesita treceri inversate de la zi la noapte.

Interfața de control a fost simplificată din nou: de acum asta nu vom avea la dispoziție decât două click-uri, deci nu vom putea decât folosi sau privi un obiect dintr-un decor, fie în inventar. Întotdeauna mi s-a părut că unele dure-uri au beneficiat de unele dintre schemele intuitive și simple de control, dar e trist că puștii vizitați ca eventuali cumpărători să găsească salutară eliminarea altor opțiuni. Vor fi fost prea simpli programatorii să conceapă și o animație de rădăcină pentru micul Jeremiah sau s-a considerat că depășirea pe îndelete se potrivește mai bine cu tonul general al jocului? În orice caz, se poate leși instanța din orice ecran prin dublu-click, funcționalitate care a devenit normă și de la care NoTR nu face excepție.

Una, alta...

Valorile de producție sunt destul de ridicate.

Grafica este impecabilă, probând încă o dată gradul de implicare emoțională a producătorului – deservită de mână, de un detaliu și o sensibilitate aparte. Muzica este draguță; mi-a plăcut în mod special o temă de inspirație nord-britanică, deoarece surprinde exact spiritul învâltor și melancolic al unei copilării pierdute prin pădure. Vocile care dau naștere personajelor sunt, mai ales dacă planuieți sesiuni lungi de joacă: în afara cântărilor demne mențiuni, Imperativele Interpretărilor vocale par a fi lipsa de inflexiuni și cadența molcomă. Or, asta duce inevitabil la lătrare din moment ce dialogurile nu sunt chiar puține. Cel mai rău este că înșiși Jerry suferă de monotonie acută.

Am ales să închei articolul cu o mică problemă care cred că este



simptomatică pentru destinul jocului de față și pentru locul său în istoria profesională a producătorului. În mai toate jocurile sale, Daedalic „ultă” să perieze textul final în așa fel încât de multe ori aceleași propoziții se repetă de două sau trei ori în discursul unui personaj. Nici în cazul celui mai sfleuit titlu al lor, lată, nu pot elimina acest neajuns. Nu e

vorba despre o scăpare colosală de gravă, ci despre un inconvenient care poate fi trecut cu vederea; dar este semnul indelebil că Night of the Rabbit nu marchează o evoluție, ci o stagnare. Oricât de simpatice ar fi toate diversurile pe care jocul le oferă, substanța și mecanica lui sunt identice cu cele ale Deponiei și compania, cu bunele și relele aferente. E, poate, momentul să se încerce și altceva. ► Radu Sorop

VERDICT LEVEL



- valoarea de producție ridicată, în genere
- lung și consistent ca gameplay
- bazele și activitățile caverne multiple
- ritmul regres evident
- tehnici-bazele narative
- nuanțat și vocal
- ritmul regres evident

PE SCURT

Viziunile Daedalic, mai ales în spațiul german, sunt buclă, dar atât și un revers al medului. Night of the Rabbit conține germenii unei platforme palpabile, ce riscă să devină producătorul dintr-o casă a perfecționării regresului confortabilă a unei mediocrități amănabile cu o viziune succesului de public. Un adevărat simpatism pentru cel mai tiner, dar relate înfrunt la gameplaya veteranelor cu pretenții.

7.6

Gen: Platformă Distribuitor: Daedalic

CERINTE MINIME

Windows 7 / 8 / 10 / 11 / 12 / 13 / 14 / 15 / 16 / 17 / 18 / 19 / 20 / 21 / 22 / 23 / 24 / 25 / 26 / 27 / 28 / 29 / 30 / 31 / 32 / 33 / 34 / 35 / 36 / 37 / 38 / 39 / 40 / 41 / 42 / 43 / 44 / 45 / 46 / 47 / 48 / 49 / 50 / 51 / 52 / 53 / 54 / 55 / 56 / 57 / 58 / 59 / 60 / 61 / 62 / 63 / 64 / 65 / 66 / 67 / 68 / 69 / 70 / 71 / 72 / 73 / 74 / 75 / 76 / 77 / 78 / 79 / 80 / 81 / 82 / 83 / 84 / 85 / 86 / 87 / 88 / 89 / 90 / 91 / 92 / 93 / 94 / 95 / 96 / 97 / 98 / 99 / 100

ALTERNATIVA JOONSTRUCK/CHAINS OF SATINAV

Alte jocuri de genul acesta se fac pe tot din lume, dar în România sunt puține. Dacă vrei să ai o experiență de joc de genul acesta, atunci îți recomandăm să joci Joonstruck/Chains of Satinav. Este un joc de genul acesta, dar cu o temă de genul acesta. Dacă vrei să ai o experiență de joc de genul acesta, atunci îți recomandăm să joci Joonstruck/Chains of Satinav.



Marte, francezii și Buștenii Războiului

Urmărind trailer-ul în care Jehanne Rousseau, CEO la Spiders, aruncă o privire de ansamblu peste noul lor RPG Mars: War Logs, mi-am amintit de ce limba franceză nu se pretează întotdeauna traducerilor mot-a-mot în alte idiomuri. Ce-i drept, prin 2009 „Black Moon Chronicles” îmi suna mult mai potrivit decât „Chroniques de la Lune Noire”, dar era prima mea întâlnire cu un univers dark fantasy 100% francez și nu mă simțeam pregătit să îmbrățșez pe deplin s-urile și h-urile mute. Pe de altă parte, Mars: War Logs este cel mai prost inspirat titlu imaginabil, motiv pentru care mi-a stărnit o oareșce curiozitate bolnăvicioasă. Marte, Buștenii Războiului? Sigur că nu. O traducere aproximativă este Marte: Jurnal (Registre) de Război, însă cei de la Spiders și-au făcut mai multe necazuri decât bucurii prin alegerea acestui nume de botoz. Of Orcs And Men sună foarte bine în limba mâncătorilor de porridge, dar War Logs se simțea ceva mai confortabil în forma Journal de Guerre, zic eu. Și dacă tot am menționat celălalt RPG dezvoltat de Spiders, Of Orcs And Men a primit o notă corectă și un review cuprinzător, cinstit și bine

scris din partea lui Marius, acum puțină vreme. Mi-ar fi plăcut să pot face același lucru pentru Mars, dar formula consacrată de Bioware a picat asemenea unei nicovale peste povestea și gameplay-ul acestui joc cyberpunk, coborându-l la nivelul unei producții fără buget, sortite derizoriului.

Pe butuci

Mars insistă cu orice preț să ne convingă că e mai RPG decât a fost primul Dragon Age sau bătrânul KOTOR. În ciuda unei povești interesante, gameplay-ul nu îți găsește nicodată o formă stabilă, completă. Cauzele sunt multiple și cât se poate de evidente, câteva minute petrecute în compania jocului fiind mai mult decât suficiente pentru a ajunge la o concluzie similară. Acțiunea se desfișoară pe Marte, la mai bine de un secol după ce o revoltă uriașă a mutilat societatea marțiană, alcătuită din coloniști, transformând-o într-o lume cyberpunk răvășită de războaie și sete. Câteva mari ghilde controlează distribuția și exploatarea apei, adică cea mai de preț resursă a planetei. Dintre acestea, două se

afă într-o încheiere perpetuă: Abundance, o societate comunist-utilitaristă cu viziuni totalitare, și Aurora, o corporație cvasi-religioasă utopistă. Personajul principal este Roy Temperance, un prizonier de război captiv într-o mizeră tabără de detenție Abundance. Găsesc interesantă ideea numelor descriptive primite de membrii Aurora, prin atribuirea unei virtuți – ba chiar servește drept mecanică de joc. Innocence, de exemplu, personaj cheie întâlnit de Roy la începutul jocului, are o viziune îngenuă asupra lumii crude în care tocmai a fost aruncat – viziune repede pusă la încercare de cea mai spurcată tentativă de prison rape portretizată vreodată într-un joc. Menționez de pe acum că Mars: War Logs se străduiește din răsuputeri să socheze prin limbaj ori anemite scene dubioase, efort destinat eșecului lamentabil atunci când nu e pus în scenă cu mult tact. În orice caz, se simte o puternică vibrație biowareiană la tot pasul, începând cu sistemul de dialog și natura interacțiunii personajelor – fie între ele, fie cu mediul. War Logs folosește motorul Silk, un engine propriu, dezvoltat în house. Deși nu este bântuit de metehne tehnice groa-



nice, grafica jocului suferă îngrozitor când vine vorba de reproducerea fețelor umane. Știți păpușile sinistre folosite de ventriloци? Ei bine, cam așa arată toate personajele din Mars: complet lipsite de viață sau emoții. Inegretabil, nu m-am putut atașa de un avatar plasticat, indiferent de calitatea subiectului jocului în cauză. Roy e inert, stătut, artificial, „monofațat”, adică tot ce NU trebuie să fie protagonistul unui RPG cu pretenții de complexitate. Nici povestea nu a reușit să-mi stămească curiozitatea pe cât de mult aș fi vrut eu, interacțiunea dintre prizonieri și gărzii fiind de-a dreptul neverosimilă. Am avut senzația că mă plimb prin curtea zoilor, oprindu-mă la discuții amicale cu colegii și profesorii. Sigur, am fost muștrat uneori, când făceam o proslăvire, dar nimeni și nimic nu-mi îngreună libertățile naturale. Trai bun în tabăra Abundance, cu gărzii prietenoase și prizonieri simpatici (cu excepția Grasului buze-rant). Un război crud între gilde nu pare deloc plauzibil în aceste condiții, așa că Mars m-a pierdut rapid. Nu, sunt sătul de povești precipitate și personaje din carton! La naiba, ce lagăr sau închisoare vinde arme prizonierilor? De unde pot învința mai multe despre existența

mutanților? Ce-1 cu călnii pe jumătate pești? Mărturisesc că nu am avut răbdarea și tăria completării campaniei. La urma urmei, unele jocuri au capacitatea de a-și demonstra întreg potențialul din primele 5 minute. Nu am avut nevoie de zece ore pentru a înțelege de ce Mars: War Logs este un joc mediocru spre prost. Pur și simplu tânjește după o lume deschisă, în care deciziile tale pot influența cursul narativ, doar pentru a plesni balta cu proverbialul băț, generând un pleosc lipit de ecou. Toate acestea se rezumă la o plimbare din punctul A în punctul B, cu scurte lupte interpușe pe parcurs. Apoi, questul „progresează” spre o plimbare din punctul B în punctul C, cu o eventuală oprire în A și alte scurte bătălii pe ici-colo. Adu asta, culege cutare, omorâă creatura radiată. Sec. Sistemul de combat este anevoios și lipit de naturalețe. Bazat pe atacuri melee, armele ranged sunt utilizabile prin oprirea timpului și selecția focului dintr-un clickwheel – lucru valabil și pentru abilitățile speciale – sau prin asignarea unor taste rapide. Partenerii (mă refer alți la Innocence) sunt to-

talmente inutili în luptă, așa că dificultatea jocului se află mereu la un nivel ridicat. Eschivele și blocarea atacurilor cu propria armă sunt metode defensive folosite numai împotriva loviturilor directe, proiectilele atingându-și și mai mereu ținta. Mars: War Logs își săpa o groapă adâncă prin introducerea unor alegeri morale cretine: înamicii nu mor niciodată, doar zac și se zbat muște pe podea, cel puțin până când le este extras Serul, adică teia monedă folosită în joc. Morala: dîne extrage Ser nu are suflet și merită pedeapsă cu... absolut nicio schimbare în relațiile cu NPC-urile. Ceva mai penibil e greu de conceput, chiar și într-un univers dependent de fluide („împrumutat”, desigur, din seria Dune).

Cuțulache.



Glume răsufiate.



A white, yeah. Got sent here real early. Before that I was at the Red House. (Mars: War Logs) (Mars: War Logs)



Inventarul practic, sistemul de crafting și ramurile de talente – relativ complexe – sunt cam singurele puncte forte din gameplay-ul acestui RPG sufocat din fașă. Există trei direcții evolutive mari și late: Combat, Stealth și Technomancy. Punctele investite în Combat aduc îmbunătățiri imediate la capitelele damage, health și defense. Stealth-ul, prea puțin exploatat în gameplay, conferă mici avantaje tactice, deci merită avut în vedere – nu că l-ai putea așeza cineva în centrul sistemului de combat; furișatul nu trece niciodată de pragul unui feature atrofiat. Tehnomancy, draga de ea, strălucește asemenea unei perle, ieșind în evidență prin briza de prospețime suflată peste luptele greoaie. Nimic extravagant, totuși. În fond, Technomancy rămâne doar un nume capricios pentru „vrăji”.

Tehnomagie și erucția

Nu sunt un adept al oligopolului. Am dat nenumărate șanse unor jocuri mult mai proaste la prima vedere, dezvoltate de companii anonime. Nu vreau o lume dominată de EA și Ubisoft, dar nici nu pot scoate apă din piatră seacă. Cel mai probabil sunt un fraier cu gusturi leftine, ținând cont de pasiunea mea pentru diferite manifestări ludice și cinematografice îmbătrânite, uneori mumificate. Cu toate acestea, mă consider un iubitor de cultură alternativă, ba chiar un pasionat al genului cyberpunk. Am apreciat viziunea celor de la Spiders asupra viitorului planetei Marte și m-am lăsat vrăjit de Technomanceri, un fel de măestri ultratehnologizați ai artelor arcanе. Sunt cam singurele per-

sonaje reușite, chiar dacă întreg jocul este bântuit de un vocea acting mizer. Mary, fătucă ce murea pur și simplu cu potențial epic, pare o păpușă umană răităciă, un android programat pentru curățenie și favonuri sexuale. Francezii de la Spiders sunt dincolo de orice noțiune despre sexism și misoginism; le recomand articolul lui ncv pentru un plus de înțelegere. În rest, Mars: War Logs este un joc subminat de lipsa ambiguității, bugetul redus și munca făcută în grabă. Îi lipsește nu doar creativitatea, ci și liantul capabil să țină toate ideile bune la un loc. Sunt trist și plin de amărăciune, fiindcă mă așteptam la mult mai mult: mă așteptam la un RPG cyberpunk curajos, plin de magie. Prețul mic nu este un colac de salvare cu suficiență flotabilitate pentru a mai mântui ceva. ▶ **Aidan**



VERDICT LEVEL



- ▶ tehnomanceri, câini-pești
- ▶ grafică ușoară, personaje anime, voce acting mizer
- ▶ poveste trasă de plai, decoruri sciz, combat grei
- ▶ TITLUL

PE SCURT

Mars: War Logs primește astăzi rangul de RPG european răstărnăcit. În schimb, nici măcar nu a reușit să însoțească până la final. Oriștăjări-ți spun ceva mai bun.

5.4

Con: Distribuitor
Ofertant: 50TH Online mini magazin

CERINȚE MINIME

Procesor: Intel Core i3-2100 / AMD FX-4100

Memorie: 8 GB RAM

Video: NVIDIA GeForce GTX 660 / AMD Radeon HD 7870

Spațiu de stocare: 10 GB

Perifere: Mouse, Tastatur

Alte cerințe: Windows 7/8/10

Alte cerințe: DirectX 11

Alte cerințe: 64-bit

Alte cerințe: 64-bit

Alte cerințe: 64-bit

Alte cerințe: 64-bit

ALTERNATIVA OF DRCS AND MEN
Mars: War Logs este un joc de RPG de tip action și este un joc foarte bun.

Un Deliciu Pluridimensional



Vedem lumea ca pe un tot pluridimensional și punem foarte rar la îndoială realitatea spațială din jurul nostru. Percepem profunzimea, distanța sau mișcarea folosindu-ne de un sistem organic extrem de complex, alcătuit nu doar din relația ochi - creier, ci și din centrul nervos responsabil cu auzul sau echilibrul. Existăm într-o lume tridimensională dinamică, într-un rezultat direct al interpretării oferite de simțurile noastre limitate. Până la urmă, nimeni nu poate afirma cu certitudine că albastrul văzut de mine nu diferă conceptual de albastrul altei persoane. Mai mult, sunt convins de rolul important al acestor diferențe perspective în interpretarea lucrărilor artistice, fie ele vizuale ori auditive, de la Individ la individ. Și totuși, anumite reprezentări cu valoare artistică rezonă similar în toate ființele umane. Fez, de exemplu, frizează desăvârșirea ludică, grație unui cumul de factori estetici și noționali plini de originalitate, materializați cu măiestrie într-un puzzle platformer. Bântuit de un trecut complicat, afectat de probleme financiare pe parcursul procesului de dezvoltare, Fez este un joc născut dintr-o viziune vibrată, cea a lui Phil Fish. Deși pasul portării pe PC a venit puțin cam târziu, aventurile lui Gomez au încă potențialul de a hipnotiza jucătorii, folosindu-se de originalitate, magie și culoare. Acest joc bifează, în viziunea mea, toate criteriile necesare încadrării în familia titlurilor avan-



gardiste, cu efect magnetic universal asupra unui public larg și divers. Altfel spus, Fez ESTE arta pură.

Geometrie în Spațiu

Ațiunea din Fez se desfășoară într-un univers bidimensional și îl are ca protagonist pe Gomez, un amestec drăgălaș între Gumby, personajul lui Art Clokey, și o beza umanoidă. Frumusețea extraordinară a lumii jocului nu poate fi descrisă cu ușurință în cuvinte – e genul acela de situație ce trebuie experimentată pe propria rețină. Direcția artistică fuzionează liniile retro cu cele mai intense și pline de viață culori din spectru, fără a deveni vreodată oboseitoare sau exagerată. Premisa e pe cât de inocentă, pe atât de profundă: Gomez găsește întâmplător Hexahedronul, un artifact misterios, care îi dăruiește un fes magic. Aici, intriga căpăta o turnură grozavă, căci fesul deschide porțile spre cea de-a treia dimensiune, transformând radical universul plat. Brusc,

Hexahedronul explodează, restartând jocul și trimițându-l pe Gomez înapoi la zona de start. Simpaticul personaj se vede angrenat într-o aventură uimitoare, a cărei finalitate este reconstrucția artifactului. Înzestrat cu puterea noii dimensiuni, Gomez trebuie să găsească 32 de fragmente cubice. Gameplay-ul inedit din Fez își bazează întreaga structură pe alternanța planurilor bidimensionale într-un spațiu tridimensional. Practic, întregul nivel poate fi rotit în jurul propriei

axe, deschizând noi modalități de traversare a terenului. Gomez sare și manipulează obiecte răspândite în mediu după formula clasică, întărită în orice alt platformer 2D convențional, singura provocare reală constând în parcurgerea efectivă a lumii, prin utilizarea ingenioasă a trecerii dintr-o fațetă dimensională în alta. Pretty neat, cum s-ar spune prin alte părți. Această mecanică inedită trebuie stăpânită și înțeleasă, unele puzzle-uri necesitând o gândire geometrică în spațiu, pe alocuri foarte dificilă. Așa cum spuneam în paragraful introductiv, perspectiva generală asupra oricărei situații diferă de la individ la individ. Însă soluțiile vin natural după ce jucătorul rezonăază armonios cu frecvența lumii jocului. Fez devine rapid o sursă de satisfacție ludică, fiind incontestabil una dintre cele mai bune portări pe PC ale unui joc disponibil și prin Xbox Live Arcade. Mulțumim, Phil Fish & Polytron Corporation!

PS: Dezvoltarea tumultuoasă a jocului este un subiect central al documentarului Indie Game: The Movie. Aruncați o geonă peste el, merită. ► Aiden

O lume în plină schimbare.



Harta pluridimensională.

VERDICT LEVEL



- platforming și puzzle-uri originale, concepte weede
- direcție artistică deosebită
- a venit prea târziu pe PC

PE SCURT

Portat pe PC ca titlu, Fez rămâne totuși unul dintre cele mai bune jocuri de platformă disponibile acum. Încercați-l, este delicioasă!

Num Produsor Distribuitor

Dezvoltat de Polytron Corporation

CERINȚE MINIME

Procesor: 1.5 GHz Memorie: 1 GB

ALTERNATIVA SPIRITS

Un joc de platformă cu un gameplay special, relaxant – un fel de masaj cerebral, dacă vreți. Selectați zona în care să căutați marea vârstă a Saumahu, acceptând să primiți o lecție binecunoscută la colecțiile celor îndrăgiiți de magia jocului.

În cutarea Hexahedronului.



TRANSFORM

eyezmaze.com/eyezblog_en/blog/2009/12/transform.html

În cercetările și căutările mele, impuse de Cultura acestui nu mă, am dat peste zeci de mini-jocuri demente. Trebuie să recunosc că-mi plac. Pastile de umor sau idei seci, ironice, imposibile, pe care le consum instantaneu și nu mă mai uit înapoi. Multe din aceste mici titluri mai „speciale”, dacă nu chiar majoritatea lor, nu sunt însă tocmai jucabile. Sau sunt atât de deficiente, încât nu le înțelegi. Atât de deranjate, încât te fac să închizi pagina instantaneu. În teste am găsit însă și câteva deosebite, bine făcute, așa că am decis să le mai dau un pic prin sită și să vi le prezint pe cele mai ce. Toate jocurile de pe eyezmaze sunt interesante în felul lor, dar Transform mi-a atras atenția pentru că duce nebunia evoluției randomizate, tema si-te-ului se pare, pe alte culmi. Tot ce trebuie să faci aici este să salvezi o antilopă din ghearele unui leu, transformând-o în altceva, cu speranța, cred, că leul nu se va mai uita la ea la friptură. În imaginea alăturată puteți observa experimentul undeva la jumătate.



Rose & Camellia

nigoro.jp/en/games/rose

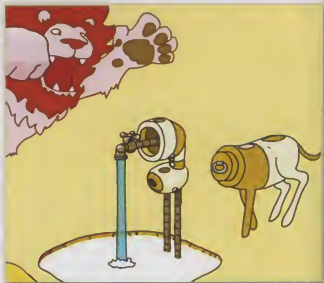
Proaspăt căsătorită cu Shunsuke, cel mai în vârstă fiu al nobilei familii Tsubakikoji, Reiko trece prin tragedia morții soțului chiar a doua zi. Sub cruda și neconvenită bătaie de joc la care e supusă de aristocrați, sângele de tânără începe să-i fiarbă. Strângând la sânu-i trandafirul primit de la Shunsuke, Reiko provoacă sfidătoare toate cucoanele conacului. Sunt văduva celui mai în vârstă fiu al familiei Tsubakikoji. Casa asta este a mea! ... Această este arta elegantă a conflictului feminin. Rose & Camellia este un simulator de dat palme. Demential realizat, dar și foarte dificil. De mult (darific – niciodată – licență poetică) nu mi-am mai luat atâtea peste ochi în timp ce râdeam în hohote. Așa cum ați observat, sper, din prezentare, povestea este la fel de dementială. Jocul are chiar și continuare, ba chiar și lovituri decisive (criticături). Muzică, farmec, nebunie. Așa cum mai toate jocurile făcute de Nigoro. Ca. A flash, recomand, jenat, și Mekuri Master, descoperiți voi singuri cu ce e.



Fart Master

onmorelevel.com/game/fart_master

Maestrul fâșurilor este unul dintre mii de flash-uri în care o idee trăsnită e dusă la extrem, și atât. Cred că oricare dintre noi, dacă am avea cunoștințele de programare necesare, am putea să scriem jocurile de gen. Păcat că nu le avem (sau poate ne ocupăm cu lucruri mai importante?!), mintea românului ar putea crea monștri, sacri. Ce scoate din anonim titlul aici de față? Umorul cras. Și faptul că a dat naștere la zeci de clone – căutați Girl Fart, pentru o alternativă futuristă. Nu glumesc, fundul și mașinile sunt bestiale. Clone care-mi spun un singur lucru oriunde ai fi pe glob, sigur a trebuit să tragi una exact când nu trebuia. Exemplu perfect aici, în stația de autobuz. Și ce să faci? Aștepti să treacă o mașină mai zgomotoasă și mai eliberezi din presiune, că doar nu ești nebun să aștepti până explodezi. Am tot căutat site-ul producătorului sau măcar al celui care a tradus această bijuterie de joc. Nimic. Așa că am ales site-ul cu cele mai puține reclame, plus un link mai scurt.



WTF?!

aodipus.net/dist/wtfloader.html

Nu înțeleg de ce, în multe dintre topurile cu minijocuri ciudate găsite pe internet, apare și acest titlu. WTF este un joc inspirat din folclorul WoW care se mișcă și arată foarte bine, complex, pentru un flash, lucrat cu suflet și pasiune, cu texte care l-ar face cinste oricărui RPG AAA. Plin de umor și intelectual. Da, da, cică e ciudat, deoarece conține numul spațiu-timp a luat-o razna, iar Azimuth a fost invadat de personaje ca Sigmund Freud, Karl Marx sau Albert Einstein. Păi, asta e ciudat? Nu! Asta este o idee de joc dementială, dacă ai suficient talent și cunoștințe pentru a o duce la capăt. Cum să nu te bucuri de un quest în care Freud te roagă să activezi o hologramă lângă niște doamne convertite de Mary Daly? Cum să nu râzi în hohote când acele lady încep să-i ceară hologramei predicatoare? Cum să nu te bucuri când Mr. Einstein te transformă în propriul lui cobai – mă scuzați, te roagă să-l ajuți în experimentele lui – sau când Marx transformă oile în oameni, sau invers, nu mai știu.



**EXCLUSIV ÎN
MAGAZINELE**

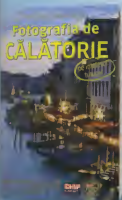
inmedio

sau pe **www.chip.ro/librarie**

Start
in
WINDOWS 8

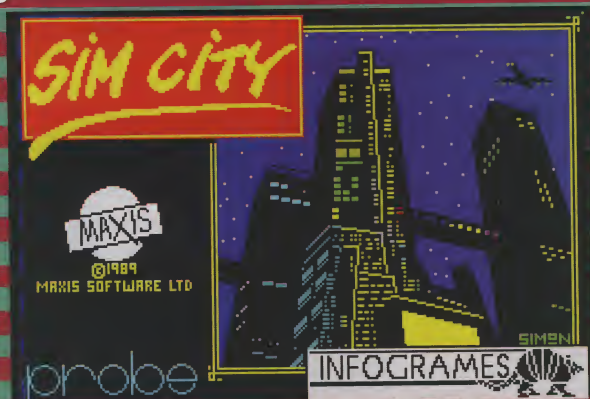


**20%
REDUCERE**



**Cumpără oricare din cărțile de mai sus
și primești 20% reducere.**

Oferta valabilă în limita stocului disponibil, doar în magazinele inmedio.



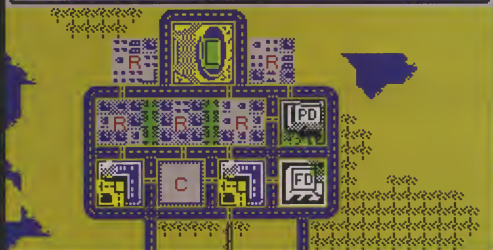
Program: SimCity

La o vârstă nu destul de fragedă, pe când alți tineri de-o seamă cu mine descopereau dischetele de 3.5 inci, cazaciocul, votca, tutunul și pornografia bulgărească în 256 de culori, eu mă ratam ca primar în versiunea de 48k (am sărit destul de târziu direct la un 486 DX 4 de 0 SUTĂ DĂ MEGAHERTZII) a lui SimCity, o portare excelentă germeului care, un deceniu mai târziu, avea să provoace îngrozitoarea epidemie de The Sims. Fiindcă mie aproape imposibil să cred că mai există printre cititori măcar un suflet pierdut care să nu fi auzit de seria SimCity (al cărui ultim reprezentant a deranjat atât de tare comunitatea cu DRM-ul său imbecil, încât aproape 17 oameni nu vor mai cumpăra niciodată produse EA), n-o să intru în detalii tehnice. SimCity e SimCity și nimic altceva decât SimCity.

Știi, desigur, că în jucăria lui Will Wright intrai în rolul unui primar cu puteri zeiești care cu un singur clic poate ridica din pământ, din iarbă verde o ditamai centrala nucleară. În anul 1904. Doar mitologicii oameni de știință sovietici erau în stare de o asemenea performanță. Deși e greu de explicat de ce mi-aș petrece toată ziua luându-mă la optimizând ca un posedat rețeaua de energie electrică, construind capitalismul suprem supermarket cu supermarket și mărindu valoarea unui lot de pământ deștelent ba cu un părculeț ieftin sau cu un stadion supraevaluat în loc să învârt un topor deasupra capului și să crăp teasta fiecărei light-oane care stătea între mine și un ecran neinspirat cu o poză și o felicitare scrisă, am făcut-o și pe asta. Cu mare plăcere. Nu la început, când orașelul meu rivaliza cu o mini-comunitate de hipioți și nu prea pricepeam care-i șmecheria.

D BREAK - CONT repeats, O!

SYSTEM OPTIONS DISASTERS WINDOWS

POWER LINES \$5
DOLHASCAJAN 1906
FUNDS \$7953

Însă am perseverat. Încă o zonă rezidențială și mă culc. Hmm, n-are curent. Bine, o termocentrală pe cărbuni și mă culc. Luați și o șosea. Și o fabrică, să vă țină ocupați. Ia uite, parcă a crescut crima. Bine, mă, vă dă tătuca și o secție de poliție, faceți-vă cetățeni cinstiți, altfel jar mâncați. Stop! Ședință de buget. Cum mama naibii să mergi la somn când ești pe plus? CU 9 (NOUĂ) DOLARI! Ia să vedem ce se întâmplă dacă mărim taxa cu 2%, ciupim puțin din bugetul pentru infrastructură și de la pompieri, de la poliție nu, doar eu am dreptul să fur în orașul meu... și de ce e lumină afară? Ca să vezi, am construit un oraș în loc să tranșez lighioane cum imi era chemarea pe atunci. Oare de ce? Fiindcă descopeream un nou gen, fiindcă e bine să construiești ca turbatul și totuși să ieși pe plus la finalul anului, iar visteria primăriei să crească într-un an cât salariul lui Bill Gates într-o zi, fiindcă jucăria lui Will Wright dădea dependență chiar și atunci când avea de 79 de ori mai puține culori decât un trip nu foarte creativ pe LSD și fiindcă era o adevărată plăcere ca, la sfârșitul unei zile în care te-ai chinuit să-ți îmbuibii pe toți omușorii imaginari din căsuțele de trei pixeli, să le demonstrezi etern nemulțumiților cetățeni virtuali că o tornadă e mai nasoală decât o creșterea cu 40% a taxelor. 16% approval rate după ce am muncit pentru voi ca un sclav? Să sufle vântul schimbării, leprelor!

O OK, O:1

Turtle Beach EarForce DSS2

Sunet 3D în jocurile de consolă, în filme și muzică – dar în căști.

Distribuitor Turtle Beach: 021 50 42 11 04 / 06 Preț Turtle Beach EarForce DSS2: 210 RON



Există un aspect al experienței în jocuri asupra căruia simt mereu nevoia să revin, deoarece mi se pare că este ignorat de cei mai mulți jucători: amplasarea tridimensională a sunetelor. Majoritatea covârșitoare a jucătorilor 3D, atât pe computer, cât și pe console, oferă sunet tridimensional. Ce înseamnă asta? Înseamnă că sunetele din jocuri se aud din direcția în care se află sursa lor, nu doar în simplu stereo, adică mai la stînga, mai la dreapta sau în centru, ci și mai în față sau mai în spate, ba chiar și mai sus sau mai jos.

Cum se obține această tridimensionalitate a sunetului? Dacă folosiți un sistem de boxe surround 5.1, sunetul se va auzi din boxe corespunzătoare, în funcție de poziția sa din joc – cu condiția să vă aflați în centrul sistemului de boxe, cu cele trei boxe de față, evident, în față, și cele două boxe de surround în lateral spate. Dacă folosiți căști, este simplu pe PC – selectați ieșirea de front în proprietățile audio ale Windows-ului și driverele audio vor prelucra automat sunetul primit de la jocuri, astfel încât acesta să se audă în căști ca și cum ar veni din direcția în care se află în momentul respectiv din joc. În acest scop, driverele audio ale plăcii de sunet folosesc algoritmi speciali care procesează sunetul venit de la joc în așa fel încât acesta să conțină informația audio necesară urechilor și sistemului nostru nervos pentru a iden-

tifica direcția reală a sunetului în spațiul din joc.

În general, cu sunetul 3D în jocuri este mai simplu pe PC-uri. Odată că plăcile de sunet, inclusiv onboard, au ieșiri de cască și pun la dispoziție în drivere algoritmi necesari obținerii sunetului tridimensional în cască. Apoi, toate plăcile de sunet din ziua de azi, inclusiv cele onboard, au ieșiri audio de linie multiple, destinate canalelor de față, spate, centru/subwoofer, adică minimul necesar pentru sunetul 3D, în format 5.1. Nu trebuie decât să selectați în proprietățile audio ale Windows-ului formatul de surround 5.1 (sau 7.1, dacă este cazul) și sistemul de operare va scoate automat sunetul tridimensional din jocuri prin intermediul sistemului de boxe 5.1 sau 7.1 pe care îl folosiți. Astfel, nu va este necesar un sistem de boxe dotat cu decodor Dolby Digital – scump, foarte scump – pentru a avea sunet 3D în jocurile de PC.

Pe console, dacă vreți să aveți parte de experiența audio 3D în jocuri folosind căști, este un pic mai dificil, deoarece consolele nu au o ieșire de cască dedicată și nu realizează de unele singure procesarea sunetului din jocuri în așa fel încât acesta să fie tridimensional în căști.

În plus, dacă doriți să aveți sunet 3D în jocurile de consolă, iar este o problemă: consolele nu au ieșiri audio analogice multicanal în format 5.1, ca PC-urile. Singura ieșire multicanal a consolelor este cea digitală, care oferă semnal Dolby Digital în format 5.1. Dar pentru a putea folosi acest semnal trebuie ca acesta să fie decodat – deci, între boxe și consolă vă trebuie un receiver Dolby Digital, care să decodifice semnalul Dolby Digital venit de la consolă și să îl livreze pe 5.1 canale către boxe. Iar asta nu este deloc o soluție ieftină.

Micul înlocuitor

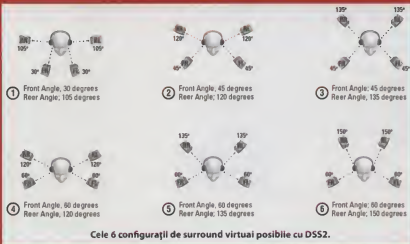
Pînă cînd am primit la test micul dispozitiv EarForce DSS2 de la Turtle Beach, vă spun sincer că nu vă puteam propune o soluție elegantă și rezonabilă financiar pentru a avea sunet 3D în jocurile de consolă. Pînă acum variantele disponibile erau numai două: sunet stereo în căști (fără nici un fel de tridimensionalitate) sau sunet 3D în sisteme de boxe 5.1 dotate cu decodor Dolby Digital și intrare digitală optică. Acestea din urmă nu pot fi găsite la un preț sub 800 de lei, iar asta ar fi nivelul de intrare, care nu este deloc recomandabil calitativ – ceva acceptabil ar fi dincolo de 2000 de lei.

Întimplarea face să am un sistem de boxe 5.1 cu decodor Dolby Digital produs de Creative acum vreo 10 ani. Pe acesta am jucat întreaga serie Assassin's Creed, Forza 4 și Gran Turismo 5, astfel încît am avut sunet 3D în toate aceste jocuri – de altfel, sunetul tridimensional oferit de titlurile de consolă este de foarte bună calitate și nu aș concepe să mă joc pe o consolă fără a beneficia de sunetul 3D cu care sînt deja obișnuit. Sînt deranjat însă de cablurile din jurul meu care duc către boxe, și nici sunetul nu mă încîntă foarte tare, sistemul de la Creative avînd deficiențe audibile în frecvență înaltă. Așa că îmi doresc de mai multă vreme un sistem pentru sunet 3D care să fie puternic, să nu mă încurce cu cablurile și să redea fidel frecvențele înalte. Vă dați seama că asta este o problemă, la care se adăugă costul ridicat al unei soluții 5.1 care să mă mulțumească cu adevărat.

Dar pe masa mea de test a ajuns Turtle Beach EarForce DSS2... Acesta este un decodor Dolby Digital



PERSONALIZAREA EXPERIENȚEI 3D



Cînd o sursă de sunet se rotește în jurul nostru, noi percepem poziția respectivei surse pe calea modificărilor survenite în sunetul respectiv, coroborate cu diferența de timp dintre momentul în care sunetul sosește la urechea stîngă și momentul în care sosește la urechea dreaptă. Acest proces acustic are o bază fizică și una psihologică, ce pot fi approximate prin funcții matematice. Dispozitivele precum Turtle Beach EarForce DSS2 folosesc astfel de funcții pentru a recrea în două căști spațiul sonor tridimensional. Problema este că asemenea dispozitive trebuie să realizeze acest proces făcînd uz de un model general al urechii și capului uman, care să aproximeze felul în care majoritatea oamenilor percep poziția în spațiu a unei surse de sunet.

Pentru a rezolva problema acestei „generalizări” psihoacustice, care poate să ofere rezultate prea aproximative în cazul unora dintre noi, DSS2 pune la dispoziție două modalități de personalizare a funcțiilor pe care le folosește pentru recrearea sunetului 3D. Astfel, DSS2 este dotat cu un buton de „Surround Angles”, la apăsarea căruia se poate selecta între șase configurații diferite de amplasare a „boxelor” virtuale. La această dotare se mai adaugă și existența unui egalizator cu nouă presetări, ce pot fi selectate cu ajutorul butonului „Equalizer”. Prin cîteva teste în filme și jocuri puteți determina foarte ușor care setări vi se potrivesc cel mai bine, pentru a obține o percepție cît mai realistă, mai naturală, a amplasării tridimensionale a sunetelor.

pentru căști stereo. Primește semnalul audio digital în format 5.1 de la jocurile rulate pe consolele Xbox 360/One sau Playstation 3/4 și îl transformă în sunet 3D pentru căști obișnuite, stereo. Simplu. Elegant. Accesibil.

3D total

Deci, am conectat Turtle Beach EarForce DSS2 la consolă prin cablul audio digital optic livrat la pachet. Am conectat o ieșire USB a consolei cu intrarea USB de pe DSS2, folosind cablul USB livrat la rîndul său în pachetul acestui produs. Apoi mi-am conectat căștile la ieșirea audio de casă a DSS2. Am apăsut butonul de „Surround” de pe DSS2... și, în orice joc am rulat după aceea, sunetul a fost impecabil tridimensional, la o calitate foarte, foarte bună.

Vreau să repet, în așa fel încît să fie cît mai limpede: sunetul în căști la folosirea unui Turtle Beach EarForce DSS2 în jocurile de consolă este semnificativ mai bun, deoarece este tridimensional, oferindu-ți percepția spațială a surselor de sunet din jocuri, incomparabil superioară stereofoniei simple. Practic, pătrunzi într-o lume nouă, imersiunea în joc este sporită de înălțarea în sunetul 3D, experiența de joc este îmbunătățită, mai ales în titlurile în care sunetul îți oferă informații asupra poziției inamicilor. Componenta cinematică a su-

netului, atît de importantă în produsele multimedia actuale, devine mai vie, interactivă, redînd cu fidelitate intenția creatorului jocului.

Perfect pentru consolă

Sub aspectul dotărilor, Turtle Beach EarForce DSS2 stă foarte bine. În primul rînd, este de menționat faptul că, pe lîngă funcția de decodor Dolby Digital, DSS2 este și amplificator de casă, care vă permite să folosiți orice fel de seturi de căști cu o consolă de jocuri (după cum am mai spus, consolele nu au amplificatoare de casă). Amplificatorul de casă al DSS2 este alimentat cu curent de la ieșirea USB a consolei/PC-ului. Astfel, DSS2 are o mufă de intrare USB ce se conectează la consolă/PC și este livrat la pachet cu cablul USB necesar. Pe lîngă intrarea USB însă, DSS2 oferă și o ieșire USB, care nu este nimic altceva decît o prelungire a mufei USB de pe consolă/PC-ul la care este conectat DSS2-ul și poate fi folosită ca atare, ca și cum ar fi un port USB al consolei/PC-ului.

Acest port de ieșire al DSS2 poate fi util dacă folosiți căști destinate consolelor, precum seturile Turtle Beach de căști P11 și X12 pe care le-am recenzat în numărul trecut al revistei noastre. O dată, aceste căști pentru console au nevoie de un port USB pentru a-și alimenta propriul amplificator de casă, fără de care nu ai sunet în ele. Apoi, în cazul P11, care este o casă destinată consolei Playstation 3/4, portul USB este necesar pentru voice chat prin microfonul căștilor.



Digital Output

Digital Stereo

Dolby Digital 5.1

Dolby Digital 5.1 with WMA Pro

Current Setting
Dolby Digital

Choose the digital output
type for your system.

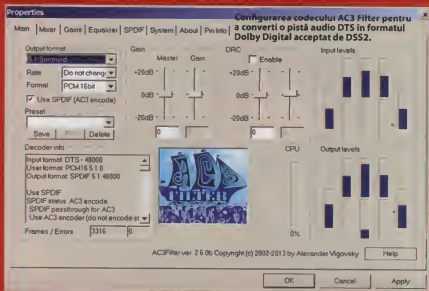
This setting only applies
to optical digital and HDMI
audio outputs.

Selectarea ieșirii audio digitale a unui Xbox 360
pentru a putea folosi DSS2-ul.

A Select B Back

AC3 FILTER

Din experiență, am constatat că un player media precum Media Player Classic – Home Cinema este cel mai convenabil de folosit când al un DSS2 atașat la PC, deoarece permite instalarea și configurarea ușoară a plugin-urilor create de terțe părți. Unul dintre acestea, AC3 Filter, este foarte util pentru situația în care pistele audio ale unui film sau ale unui DVD muzical sînt numai DTS, sau numai stereo și DTS. Ce este DTS? Pe scurt, este un format de date ce conține informație sonoră multicanal, ce poate fi decodată de un receiver DTS și trimisă către boxe în format surround de tip 5.1 sau 7.1. Dacă însă avem un film sau fișier media care are pistă audio DTS, dar nu are una Dolby Digital, și vrem să folosim EarForce DSS2 pentru a beneficia de experiența sonoră 3D oferită de decodarea de către DSS2 a formatului audio multicanal, avem o problemă: DSS2 nu decodază decît Dolby Digital. Aici intervine codecul AC3 Filter, care face exact, în timp real și fără consum semnificativ de procesor, conversia pistei audio DTS în flux Dolby Digital, pe care îl trimite la ieșirea audio



digitală optică a plăcii de sunet, către DSS2. Astfel, după o foarte rapidă și ușoară configurare în meniul AC3 Filter, puteți beneficia de experiența audio 3D cu

DSS2, chiar și atunci cînd formatul pistei audio nu este Dolby Digital, ci DTS. AC3 Filter este disponibil gratuit la adresa www.ac3filter.net.

Deci, dacă ați citit articolul meu din numărul trecut și erați curioși dacă DSS2 poate fi folosit cu căști de felul Turtle Beach P11 și X12, aflați că răspunsul este afirmativ: DSS2 are toate dotările necesare pentru a funcționa impecabil cu astfel de căști.

De altfel, deși DSS2 nu oferă o conexiune de microfon pentru X12, trebuie menționat faptul că aceasta nu este necesară, deoarece microfonul căștilor X12 se conectează la mufa corespunzătoare de microfon dispusă pe controlerul Xbox 360, printr-un cablu livrat în pachetul Turtle Beach X12.

PC games? Maybe not.

Bun, am stabilit deja felul în care Turtle Beach EarForce DSS2 este un dispozitiv foarte util pentru con-

solele de jocuri. Lucrurile nu se opresc însă aici. Iar asta pentru că, am descoperit eu, DSS2 este fel de folositor și dacă îl atașăm la un PC. La fel de folositor, zic, dar în alt fel.

Pe PC, după cum am mai spus, driverule plăcii de sunet se ocupă de „tridimensionalizarea” sunetului în căști, motiv pentru care nu îți este necesar un dispozitiv extern care să preia această sarcină. Este adevărat că există un număr absolut nesemnificativ de jocuri de PC care oferă și posibilitatea de a scoate sunet în formatul Dolby Digital sau Dolby Pro Logic, pe care DSS2 le decodază și le transformă în sunet 3D pentru căști. Dar, aceleași, extrem de puține, titluri de PC, oferă și posibilitatea folosirii algoritmilor 3D al driverelor plăcii de sunet, deci formatele Dolby nu sînt cu adevărat necesare pentru o experiență tridimensională a sunetului în căști.

Un astfel de joc este Civilization 4 – i-am jucat sîndu-l pe Dolby Pro Logic cu DSS2 atașat la ieșirea audio optică a plăcii mele de sunet și nu a fost nici o diferență audio față de folosirea driverelor audio 3D ale unui Soundblaster Audigy. De aceea, pot spune că se poate de sigur că Turtle Beach EarForce DSS2 nu este de folos pentru jocurile de PC.

Audio 3D în filme

În schimb, Turtle Beach EarForce DSS2 îți dovedește utilitatea alături de un PC la vizionarea filmelor și la audia muzicală. Dacă vă uitați la un film a cărui pistă audio este stereo, DSS2 va decoda matricea de surround Dolby Pro Logic codificată în cele două canale de stereofonie ale pistei audio și vă va oferi sunet tridimensional în căști. Dacă vă uitați la un film a cărui pistă audio este în format Dolby Digital (sau AC-3, este același lucru), DSS2 va decoda formatul 5.1 sau 7.1 conținut de aceasta și îl va transforma în sunet 3D pentru căști.

În ambele cazuri, alți la decodarea unei piste audio stereo, cît și a uneia Dolby Digital, rezultatele sînt spectaculoase. Am folosit mai multe filme în testare, dar testul suprem a fost decodarea pistei audio stereo a celebrului Matrix (primul, evident, mai precis scena din hol (cea care începe cu trecerea prin detectorul de metale/arme) și scena imediat următoare acesteia, conținînd lupta de pe acoperișul clădirii în care era ținut captiv Morpheus, apoi evadarea acestuia de sub supravegherea Agenților și fuga cu elicopterul pilotat de Trinity. Aceste scene sînt, după mine, cele mai bune din istoria filmului sub aspectul sunetului 3D, alți în ce privește claritatea audio a amplasamentului în spațiu, cît și ca bogăție, complexitate, a surselor de sunet dinamice tridimensionale.

Turtle Beach EarForce DSS2 a decodat impecabil informația de surround Dolby Pro Logic conținută de

Audio Output Settings

Select the connector on the TV or AV amplifier (receiver).

HDMI

Optical Digital

Audio Input Connector / SCART / AV MULTI



Configurarea unui PlayStation 3 pentru a folosi un DSS2.

Turn on the power of the connected device.

Cancel

Matrix, scena de luptă din hol – perfectă pentru a experimenta cu DSS2 sunetul 3D.

Digital cu DSS2 a fost pentru mine un prilej de redescoperire a muzicii acestei formații, pe care am perceput-o semnificativ mai nuanțat, mai în amănunt, fiind frapat de prospețimea detaliilor unor timbre sonore pe care nu le sesizasem în ediția stereo inițială. În opinia mea, acesta este viitorul muzicii, sunetul 3D – imersiunea în universul sonor al unui artist devine astfel completă, iar folosirea unor căști de calitate împreună cu un dispozitiv precum Turtle Beach EarForce DSS2 este o cale către trăirea unei asemenea experiențe muzicale.

DSS2 este pentru noi

Până la urmă, ca să sintetizez, la ce și cu ce este bun acest Turtle Beach EarForce DSS2? În primul rând este bun la audia tridimensională a sunetului în jocurile de consolă, atât pentru Xbox 360 și PlayStation 3, cât și pentru consolele de generație viitoare, despre care știm deja că vor fi dotate cu ieșiri audio digitale optice (după cum o arată specificațiile tehnice făcute publice de producători).

În al doilea rând, DSS2 este bun pentru audia 3D a sunetului în filme, fie că folosim console sau playere DVD/Blu-ray pentru rularea acestora de pe DVD-uri, fie că folosim calculatorul pentru rularea acestora în orice format, nu doar DVD. Sub aspectul universalității formatelor video disponibile, este mai avantajoasă folosirea computerului la vizionarea de filme – în această situație este, însă, necesar, ca PC-ul să ofere o ieșire audio digitală optică, prin placa de sunet onboard sau printr-o placă de sunet de sine stătătoare (instalată pe port USB sau în slot PCI ori PCI Express).

În al treilea rând, DSS2 este util pentru audia tridimensională a muzicii. Condiția este ca aceasta să fi fost anume codificată multicanal, fie Dolby Pro Logic sau Dolby Digital. Atât consolele, cât și calculatorul și playerele DVD/Blu-ray pot reda astfel de CD-uri și DVD-uri cu muzică în format surround. Avantajul calculatorului este acela că materialul sonor nu trebuie să se afle neapărat pe un suport fizic de tipul CD-ului sau DVD-ului...

Iată, deci, că Turtle Beach EarForce DSS2 corespunde unei suite întregi de utilizări. În ce privește exigențele

calitative presupuse de acestea, DSS2 face față la un nivel foarte bun, aproape de Hi-Fi. Cuplat cu o pereche de căști de calitate, precum Turtle Beach P11 și X12, pe care le-am testat pentru numărul trecut al revistei noastre, DSS2 mi-a oferit o experiență auditivă foarte plăcută. Volumul maxim de care este capabil DSS2, păstrând intactă claritatea sunetului, depășește cu mult limitele firești de audiere, iar basul este suficient de puternic (dacă aveți nevoie de mai mult, există preseturi de egalizatoare ale DSS2 care vor da un boost straniu în frecvență joasă – pentru dependenții de subwoofer).

De altfel, recunosc că nu mai doresc să mă uit la filme și să mă mai joc pe consolă fără acest dispozitiv mic și deștept, care mă scutește atât de cheltuielile semnificative presupuse de achiziționarea unui sistem de boxe 5.1 cu decodor Dolby Digital, cât și de spațiul ocupat de acesta, precum și de încurcătura de fire adusă de o asemenea sistem. Turtle Beach EarForce DSS2 este o soluție elegantă, ergonomică și ieftină de a obține sunet 3D de înaltă calitate în jocurile de consolă, în filme și muzică, pe care o recomand din toată inima. ► **Marius Ghinea**

DSS2 – INTRĂRILE ANALOGICE

Posibilitățile de conectare oferite de Turtle Beach EarForce DSS2 corespund însă și altor scenarii de utilizare. Spre exemplu, situația mea: eu am instalat pe calculatorul meu o placă de sunet Creative Soundblaster Audigy, pe care o folosesc pentru a beneficia de sunetul 3D și efectele de ambient puse la dispoziție de jocurile care oferă suport pentru EAX Advanced HD și EAX 1, 2 sau 3. Dacă vreau să mă uit la un film pe PC/consolă sau să mă joc pe consolă, folosesc DSS2 conectat digital la ieșirile audio optice ale acestor dispozitive. Dacă vreau să mă joc pe PC prin placa de sunet Soundblaster, ar trebui să scot căștile din DSS2 și să le conectez la ieșirea analogică a plăcii de sunet. Dar, de fapt, nu este nevoie să fac asta, pur și simplu pentru că pe DSS2 există o conexiune analogică auxiliară de intrare, AUX IN, ce poate fi conectată la ieșirea analogică a plăcii de sunet din PC, prin intermediul unui cablu obișnuit cu jack mic stereo – livrat, de altfel, la pachet cu DSS2. Astfel, semnalul analogic de la placa de sunet intră nemodificat

în amplificatorul de casă al DSS2, nemaifiind nevoie să-mi deconectez căștile de la DSS2 pentru a folosi alternativ consola sau placa de sunet pentru jocuri. De fapt, puteți folosi simultan ambele intrări, cea analogică și cea digitală, semnalul audio fiind mixat de DSS2. Astfel, puteți să vă conectați un player audio portabil sau PC-ul la DSS2 pentru a asculta muzica dorită de voi în timp ce vă jucați pe consolă. DSS2 va decoda semnalul provenit de la consolă în format digital, transformându-l în sunet 3D pentru căști, în timp ce va trimite neschimbat în căști semnalul provenit de la intrarea AUX IN, mixând ambele semnale. Frumoașă dotare, nu? Lucrurile nu se opresc însă aici. Pe DSS2 este și o intrare analogică numită ANALOG IN, diferită de AUX



Latura pe care se află intrările DSS2.

În prin aceea că semnalul de la AUX IN nu este niciodată modificat în vreun fel de DSS2, pe cînd, dacă apăsam butonul de Surround ON/OFF de pe DSS2, semnalul

analogic primit prin ANALOG

IN va fi procesat tridimensional de către DSS2 prin decodarea informației audio multicanal (Dolby Surround/Pro Logic) conținută, eventual, de materialul sonor respectiv. Decodarea aceasta funcționează însă numai alternativ, pentru intrarea optică digitală și ANALOG IN de pe DSS2, nu și simultan. Astfel, dacă aveți un player media care nu are ieșire digitală optică, puteți avea sunet 3D conectându-l analogic la DSS2 și apăsînd butonul de Surround ON/OFF de pe acesta.

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!



Ediția mai-iunie a revistei CHIP FOTO-VIDEO este disponibilă la prețul de 11,98 lei, dar o puteți găsi și în pachetul promoțional, alături de una dintre cărțile „FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE”, „FOTOGRAFIA DE PEISAJ” sau „FOTOGRAFIA DE SPORT”, la prețul de 24,98 lei, în toate chioșcurile de difuzare a presei, precum și în magazinele **DOMO** și **F64** și online, pe www.chip.ro/librarie, www.domo.ro și www.f64.ro

Librăria
CHIP
ONLINE

Cărțile pot fi comandate și online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:



Acum și în
magazinele
Imedio

DOMO

cărturești
librărie online

eMAG

F64

LIBRIS

elefant.ro

Librărie.net

Librărie



Genius KB-G265

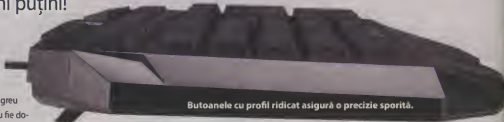
Să fie lumină, cu bani puțini!

Distribuitor: Iulian Proșu Thunders

Perifericele Genius sunt o alegere comună pentru foarte mulți utilizatori de PC-uri office sau multimedia. De fapt, cu greu mai găsești un computer de birou care să nu fie dotat cu o tastatură sau un mouse Genius. La baza acestei popularități se află excelentul raport calitate/preț, ce plasează produsele companiei taiwaneze în topul preferințelor multor cumpărători români. Recent, Genius a făcut primii pași în universul elitist și competitiv al gaming-ului, prin intermediul unei game de periferice destinate jucătorilor împătimiti, dar atenți în același timp la bugetul investit în echipamentul lor. Tastatura iluminată KB-G265 este o realizare îndrăznească, prin includerea unor funcții rezervate de obicei celor mai scumpe modele într-o unealtă robustă și, mai ales, foarte ieftină.

Luminează-ți atitudinea!

Trăsătura imediat observabilă a tastaturii Genius KB-G265 este sistemul de iluminare LED. Spre deosebire de unele modele ultra low-cost, G265 luminează fiecare buton individual, într-un mod nu doar eficient, ci și plăcut din punct de vedere estetic. Rezultatul arată foarte bine în condiții de lumină redusă, când importanța vizibilității tastelor crește semnificativ pentru orice jucător, de cursă lungă. Mărturisesc că nu mă așteptam la o implementare atât de eficientă într-un produs atât de simplu și ieftin – dar conceptele inteligente sunt, de multe ori, cele mai puțin



Butoanele cu profil ridicat asigură o precizie sporită.

costisitoare. Lumina albastră nu produce un contrast puternic și nu obosește ochii, iar cele două benzi LED, de aceeași culoare, integrate în palm rest, adaugă un plus de frumos designului angular futurist. Deși nu vorbim despre un sistem cu switch-uri mecanice, cursa și rezistența la apăsare a butoanelor transmit un feeling de robustețe, de precizie. Arcurile solide și profilul ridicat fac din G265 cea mai practică tastatură convențională pe care am avut ocazia să o testez până acum, ceea ce spune multe despre construcție și layout. Pe lângă durata de viață mare (5.000.000 apăsări repetate), Genius se laudă cu un timp de răspuns sub o milisecundă și un sistem anti-ghosting pentru cele mai utilizate 20 de taste. Totuși, absența unui soft dedicat sau imposibilitatea programării unor funcții suplimentare nu sunt lipsuri minore, ori prea ușor de ignorat, ținând cont de target-ul alcătuit din gameri hardcore. Așadar, de ce ar fi G265 perfectă pentru joacă? Sigur nu se face remarcată doar prin design, iluminare și precizie, nu? Ei bine, micile detalii sunt cele care fac întotdeauna diferența dintre un produs obișnuit și unul excepțional. În cazul de față, inginerii de la Genius s-au gândit, în primul rând, la ergonomie și conectivitate. Tastele cu funcții multimedia sunt plasate în partea de sus și au dimensiuni considerabile, singurii minus fiind

lipsa iluminării. De asemenea, tot în partea superioară se găsesc două porturi USB 2.0, extrem de utile atunci când dorești să conectezi rapid dispozitive suplimentare. Am apreciat și prezența unui canal pentru fixarea cablului, izolat în cauciuc, cu ajutorul căruia acesta poate fi direcționat prin centrul, stânga sau dreapta tastaturii. Practic, mai ales pe un birou mic și aglomerat. Un alt punct forte, ce recomandă G265 pentru gaming, este calitatea plasticului folosit în construcție – rezultatele directe fiind durabilitatea, greutatea ridicată și, implicit, stabilitatea crescută pe orice suprafață.

Eu nu mi-am permis să-l trăsesc un pumn în Enter-ul supradimensionat, dar sunt convins că ar rezista cu brio unui rage attack. Așa cum era de așteptat, pachetul de bază include două seturi suplimentare de butoane, destinate grupului WASD și săgeților direcționale, singura diferență notabilă constând în culoare. În concluzie, Genius KB-G265 este o tastatură excelentă, proiectată fără doar și poate cu gândul la gaming. Raportul calitate/preț de învidiat, robustețea și iluminarea LED o recomandă drept prima alegere, dacă dispuneți de un buget rezervat. Deși brandul Genius nu se bucură de o tradiție îndelungată pe acest segment de piață, schimbarea la față se produce cu pași repezi.

Sunt disponibile și două porturi USB 2.0 și canal direcțional pentru cablu.



Genius X-G500

FULGERE ȘI MOUSE-O-CENTRISM

Suprafețele laterale sunt
cauturate pentru o priză
mai bună



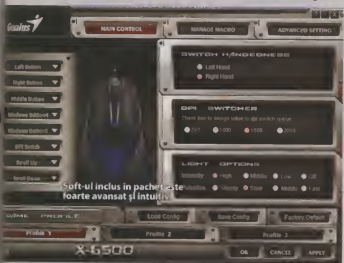
Distribuitor Prof

Personal, pun foarte mare preț pe testarea riguroasă a mouse-urilor, din cauza importanței pe care aceste periferice o au în orice activitate desfășurată în fața unui PC. Și, cum joacă este religie de stat în redacția revistei noastre, e perfect normal să fac din prezentarea lui Genius X-G500 – un mouse de buget, gândit pentru gaming – o viziune critică subiectivă. Să-i spunem mouse-o-centrism, de dragul trăirii tehnico-spirituale prin care am trecut atunci când irizațiile albastre de pe X-G500 au început să pulseze domol, în timp ce palma încerca să-și găsească o poziție comodă pe acest model ambidextru. La

prima vedere, nimic nu are sens: două dintre butoanele suplimentare sunt poziționate total aiurea, în locuri unde degetul opozabil și cel inelar s-ar afla, pe orice alt mouse, într-o poziție relaxată. Dar jucăria celor de la Genius insistă să-mi pună falangele la muncă – cele două butoane sunt atât de puternic ieșite în relief, încât evitarea lor este imposibilă. Mai mult, dimensiunea medie și forma îngustată în partea superioară

forțează mâna într-un claw grip, o altă priză fiind, în principiu, imposibilă. Cu toate acestea, un senzor optic cu rezoluție ajustabilă (de până la maximum 2000 dpi) însoțește 6 butoane, programabile cu ajutorul softului inclus în pachet – ceea ce poziționează X-G500 în clasa mouse-urilor de gaming cu dotări suplimentare high-end. Paradoxal, materialele utilizate și finisajele nu inspiră deloc feeling-ul unui model de

vârful: plasticul utilizat pentru cele două butoane principale este puțin cam moale, iar arcurile de sub acestea nu au suficientă tensiune. Același lucru se poate spune și despre roțița de scroll cauciată sau butonul de alegere a rezoluției. Piciorușele de teflon din partea superioară sunt mult prea mici, împiedicând alunecarea ușoară pe un pad cu suprafață textilă. Totuși, Genius X-G500 compensează aceste lipsuri prin ușurința cu care poate fi programat, prețul redus și fiabilitatea garantată de producător. Conexiunea cu PC-ul se realizează printr-un cablu USB izolat cu material textil, iar performanțele generale nu sunt nici ele de ignorat: polling rate de 1000Hz, funcții macro personalizabile, memorie internă și o accelerație maximă de 20G. Genius X-G500 este o mouse ambidextru, recomandabil celor care au nevoie de o soluție ieftină și inteligentă pentru gaming, aștiași în același timp după un design prețios și extravagant. ▶ Aiden



Soft-ul inclus în pachet este foarte avansat și intuitiv

Trimite cuvântul **CARTE** prin sms la numărul **7555**
și poți comanda oricare dintre cărțile colecției **CHIP Kompakt**.

**Libreria
CHIP
ONLINE**



Costul de expediție este inclus în prețul SMS-ului. După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primiți. Informații suplimentare pe www.chip.ro/sms sau la telefon 0741-248348

NOTĂ: Prețurile din afertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă

Tarif SMS:
6 EUR plus TVA
în oricare dintre rețelele Orange, Vodafone sau Cosmote



Starbuck

Înainte de a vedea filmul aveam deja deschiderea articolului în minte: ...știu, știu, sunt atât de multe opțiuni mai bune decât Starbuck, filme din toate genurile, pe toate gusturile, desene, Despicable Me 2, Monsters University, acțiune și aventură S.F., Fast and Furious 6, World War Z, Man of Steel, The Lone Ranger, thriller, Now You See Me, comedii și drama, The Place Beyond the Pines, The Internship, chiar și ciudățele, Byzantium. Perioada este incredibilă, surprinzătoare, neașteptată. Nu toate cele enumerate sunt extraordinare, dar sunt filme peste medie, care nu-ți vor banii fără să ofere nimic înapoi. Prefer însă să prezint ceva ce poate o să treceți cu vederea în această mare de bine... Acum însă, că am văzut..., am ochii mai deschiși, mai bucuroși. Am ales, fără să vreau, speram, dar nu credeam, bine. Starbuck, dacă vă plac oamenii, frumosul, viața, vă va inspira și-l veți considera cel mai bun film dintre toate cele de mai sus. De fapt, eu sunt convins că dacă cineva ar face un serial cu ideea acestui film, ar fi de departe cea mai interesantă și deosebită comedie a momentului. Starbuck este tatăl a 533 de copii și se hotărăște să cunoască cât mai mulți dintre ei. Cum se întâmplă însă și de ce, nu vă spun, trebuie să vedeți singuri, pentru că este magic!

www.

[youtube.com/user/PewDiePie](https://www.youtube.com/user/PewDiePie)

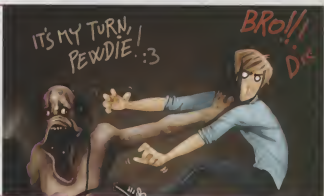
În timp ce căutam cel mai ciudat și incredibil joc posibil, convins că trebuie, trebuie să existe acel ceva, undeva, ascuns, care să-mi spună secretul universului, am descoperit canalul acestui domn. Și nu mică mi-a fost surpriza să află că este canalul de gaming de pe Youtube cu cei mai mulți abonați, peste 9 milioane o.o., al doilea din acest punct de vedere dintre toate o.o. Acum, popular nu în-

seamnă și calitativ, mi-ați putea spune. Și nu vă contrazic, Felix Kjellberg poate fi deosebit de enervant dacă nu vă place stilul. Are însă multe momente bune, iar ce face, face cu pasiune și bucurie. În plus, încearcă și comentează și jocurile mai puțin cunoscute. Cu cât mai ieșite din comun, cu atât mai bine. Atunci, bine! ► **ncv**



Oferta Irezistibila

Sau mai bine spus La Migliore Offerta, pentru că la fel ca și Starbuck, filmul nu e făcut de Hollywood. Și se simte. Chiar dacă actorii sunt adevărate stururi. De fapt, peliculele astea două se bat de la egal la egal pentru Cel Mai Bun Film al Momentului în cinematografele noastre. Dacă și Before Midnight o să mă lovească la fel, deja pot spune că vara asta, incredibil, are toate șansele să bată iarna, sau când o mai fi porțiunea ala, a marilor premii, în care toate supraartisticele fac ochi, speriate să nu cumva să fie uitate. Dar să revin. Oferta este o piesă cum din păcate rar se mai fac. Inversul lui Starbuck, o dramă, thriller, lentă și reținută, plină de mister. Plină de mister, pentru că în niciun moment nu-ți spune dacă chiar este o dramă sau doar un film romantic, thriller sau nu. Privești încordat, dar nu știi de ce. Și până la sfârșit nu se trădează. Sunt scene fără dialog care transmit mai mult decât episoade întregi ale seriilor actuale. Cu un Geoffrey Rush impresionant, ca evaluator excentric de artă și o domnișoară, care nu vrea să se arate, dar care reușește să se facă interesantă chiar și în aceste condiții. Recunosc că am fost un pic dezamăgit de final, dar de mult nu am mai văzut un film care să-mi paraitzeze gândurile pentru atât de multe zile. ► **ncv**



ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat* un Card Hama micro SD 8GB + adaptor



Abonament BONUS
12 apariții



Abonament BONUS
12 apariții



Abonament BONUS
12 apariții



Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Cărțile din colecția **CHIP KOMPACT** pot fi comandate și online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:



Librărie.net



Abonamente „BONUS”

| Revista | Doresc abonamentul începând cu luna: | Număr abonamente comandate | Preț unitar abonament | Total (nr. abonamente x preț unitar abonament) |
|--|--------------------------------------|----------------------------|-----------------------|--|
| CHIP cu DVD - 6 apariții | | | 75,00 lei | |
| CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere | | | 125,48 lei | |
| CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor | | | 137,00 lei | |
| LEVEL - 6 apariții | | | 75,00 lei | |
| LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere | | | 131,98 lei | |
| LEVEL - 12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor | | | 144,00 lei | |
| FOTO VIDEO - 6 apariții | | | 60,00 lei | |
| FOTO VIDEO - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere | | | 107,98 lei | |
| FOTO VIDEO - 12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor | | | 119,00 lei | |
| Total general de plată: | | | | |

Completati online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, însoțită de o dovadă plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat postal) pe e-mail la adresa abonamente@chip.ro, sau prin poșta la adresa: Librăria Online, CHIP, 060530 Buzău. Pentru orice altă dovadă sau plătire vă rugăm să ne contactați prin e-mail la shop@chip.ro sau la telefon: 0268-415158, 0723-570511, 0744-754983, interor 30, sau la fax 0268-415158.

Nume, prenume _____
 Nr. _____ Ocupație _____
 Localitate _____
 Județ _____
 Telefon _____ e-mail _____
 În plată _____ lei în data de _____ cu mandatul postal/ordinul de plată nr. _____
 Am mai fost abon. cu codul _____ Semnătură _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la shop@chip.ro

Identitatea operatorului de date: S.O. Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Comandant acest formular sunt de acord cu informațiile memorate mai sus, să le prezint și să le introduc în baza de date a S.O. Media Communications SRL, să le utilizez pentru activități de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12 și 18 din Legea 677 din 2001 dispoziții de unilaterale direcții de informare, de acces, de intervenție, de raportare, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a nu fi adresat pedepse. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa S.O. Media Communications SRL, CP 060530 Buzău sau prin fax la numărul 0268-415158. S.O. Media Communications SRL respectă în respectul de confidențialitate a datelor de date cu caracter personal al ANS PDP sub numărul 4/2012.

*Oferta valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card micro SD 8 GB + adaptor Hama) va fi trimis împreună cu prima revistă din abonament.

NEXT ISSUE*



COMPANY OF HEROES 2

YOUR COMMAND...THEIR SURVIVAL



*Cu titlu informativ

QUESTION EVERYTHING YOU BELIEVE IN.

A civil war has shattered the friendship of three fellow officers. Now each must decide where loyalty truly lies – with family, faction, or the fate of mankind. Choose your side and suit up with the UEF, Illuminatus, or Cybern forces to command your own army of super soldiers and massive machines. The strategic and moral choices you make will determine the course of the war.



3 person multiplayer on 20 unique maps.

Master next-gen weaponry.

Take the fight on land, sea, and air.

Minimum System Requirements:

- OS: Windows XP/Vista/Windows 7
- Memory: 512 MB RAM 1 GB if using 7500 Hz
- Video: 256 MB video card compliant with Pixel Shader 2.0
- Windows 2003 SP2 valid only compliant with Pixel Shader 2.0

Recommended System Configuration:

- OS: Windows XP/Vista/Windows 7
- Memory: 2 GB RAM 3 GB if using 7500 Hz or higher
- Video: 512 MB video card compliant with Pixel Shader 3.0
- Hard Drive: 20 GB (20 GB free space required)
- Sound: 100% DirectX 9.0c compliant hardware supported
- Keyboard: Microsoft Keyboard
- Mouse: Microsoft Mouse
- Headset: 4 x 100 Hz 40 mm speaker & headset
- Internet: Connection with Cable/DSL/Internet

LEVEL

JOCUL SUPREME COMMANDER 2 NECESITA O CONEXIUNE
LA INTERNET SI UN CONT GRATUIT STEAM PENTRU ACTIVARE.

AMD **ATI** SQUARE CNIX
The future is here.



ESRB RATING
EVERYONE
10+
Fantasy Violence

Online Interactions
Not Rated by the ESRB

LEVEL DVD SUPREME COMMANDER 2 07.2013

LEVEL

SUPREME 2 COMMANDER

JOC FULL 2

HACKER EVOLUTION
QUALITY



Online Interactions
Not Rated by
the ESRB

AN RTS from
CHRIS TAYLOR

SQUARE ENIX

Apariții cu tematică foto în COLECȚIA

CHIP
KOMPAKT

EDITIE LIMITATA



FOTOGRAFIA WILDLIFE
Ghidul vă ajută să realizați fotografii uimitoare privind ca subiect natura sălbatică.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ
O colecție de peste 300 de sfaturi de fotografiere utile pe sprâncănă, pentru a fi oricui la îndemână.



FOTOGRAFIA DE SPORT
Capturați mișcarea în toate formele ei. Îmbriță tehnice imortalizării evenimentelor sportive.



FOTOGRAFIA DE PEISAJ
O colecție de sfaturi de fotografiere de la profesioniști, care vă vor ajuta să obțineți imagini senzaționale.



FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE
Această carte este un ghid util pentru cei care doresc să îmbine călătoria și tehnica foto într-o manieră creată.



FOTOGRAFIA DE NATURĂ
Sfaturi de fotografiere oferite de profesioniști din domeniul peisaj, macro, wildlife.



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU
Această carte vă oferă sfaturi de tehnică și editare a fotografiilor monocrom.



CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO
Ghidul vă ajută să precizați portretele în mod surprinzător, într-o colecție de trucuri și rețetă de imagine ușor de aplicat.



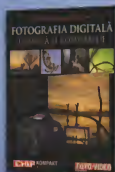
FOTOGRAFIA DE PORTRET
Această carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



10 DESTINATII FOTOGRAFICE DIN ROMANIA
Mihai Moceanu vă oferă sfaturi foto, ilustrate cu imagini din zece zone pitorești ale României.



250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto, pentru cei care utilizează Photoshop și Elements.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



PHOTOSHOP CS5
Ghidul așază cele mai importante aspecte ale editării și utilizării tool-urilor din aplicația Adobe Photoshop CS5.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIE
Carte a oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cartile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecța prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: NoReader, Barcode, ScanLife - iPhone, Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark - Android, ScanLife, Beelag, QR Code Scanner Pro - BlackBerry, QR Reader, Beelag, NoReader - Windows Phone 7, Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă.

Scanează codul de mai jos





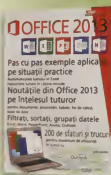
TEHNICI DE DESIGN HTML

În expresul acestei cărți veți găsi o enciclopedie generală în API-ul HTML 5 și în tehnologiile moderne, dar și exemple detaliate de folosire a acestora.



GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID

Alina cum puteți folosi la maxim puterea Android.



OFFICE 2013

Noua suită de birou lansată de Microsoft a fost re gândită în detalii. Acum că sa obija cea mai bună productivitate utilizând Excel, Word sau PowerPoint.



WEBSITE CU JOOMLA! 2.5

Învăța conceptele de bază ale unei popular sistem de gestionare a conținutului.



WINDOWS 8

Tot ce trebuie să știți despre cel mai recent sistem de operare lansat de Microsoft.



CSS - TEHNICI ESENȚIALE

Folosind tehnicile CSS din această carte, puteți să modernizați felul cum arată site-urile dumneavoastră.



PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE

Sluturi, trucuri și tehnici ale acestui versatil Adobe Photoshop, esențiale pentru designul web.



TEHNICI DE WEB DESIGN

Învățați și aplicați cele mai noi tehnici HTML, CSS, Javascript, Photoshop și Flash.



LINUX - INSTALARE, CONFIGURARE ȘI TWEAKING

Sluturi și trucuri pentru folosirea sistemului de operare Ubuntu și a lui Libre Office.



EXCEL 2010

Prin această carte, va ghidăm primii pași în extragerea, agregarea și analiza datelor, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.



FANTASY ART

Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui amator de artă care dorește să învețe să deseneze personaje și peisaje fantastice!



ÎNVĂȚĂ CU PROFESIONISTI INDESIGN

Veți descoperi ghidul profesioniste de folosire a uneletelor din InDesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesionale.



HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI

Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



OFFICE 2010

Această carte cuprinde peste 200 de sluturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATTRACTIV

Ghidul deosebit de prietenos vă va transforma cu siguranță într-un designer născut!

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Întrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecționa prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: NeonReader, Barcode, ScanLife - iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark - Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro - BlackBerry; QR Reader, BeeTagg, NeonReader - Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Scanează codul de mai jos



DVD

24,98 lei

PACHET PROMO!

**CHIP DVD +
CARTE**
DOAR 24.98 LEI

CHIP

www.chip.ro

PC ÎN GREVĂ!

Ce facem?

De la simplu la complex:
soluții practice pentru erori

CHIP
vă ajută

VINDETI ONLINE!

Surse de venituri pentru fotografi amatori și profesioniști

CU UN SINGUR CLIC:
Stocare în cloud și
servicii online!

SUNTEM CU TOȚII PIRAȚI?

Cadrul legal incert dă naștere la monștri

GRAFEN: Componente electronice de 10 ori mai rapide

ADIO, GOOGLE READER!

MALWARE!

Detecțați atacurile și protejați-vă dispozitivele

CHIP DVD + CARTE

**DOAR
24,98 LEI**

PACHET PROMOTIONAL

